动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
85
二次元狂热
月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『所以就是你』
4GB DVD光盘
我的黑猫不可能这么可爱
专访半次元人气coser 猫梓子
初冬之际的音乐大典
M3-36同人音乐推荐
穿越在幻想乡的境界线之上
宇佐见堇子和她的穿越客前辈们
“红茶”品鉴与“风车”的运转
一路走来的こ~ちゃ与Windmill社（下）
写做空母读作浮动炮台的
补遗篇之云龙型空母，龙凤型轻空母
尸体，真相，与情感的故事
『樱子小姐的脚下埋着尸体』赏析
现实中的“RAIL WARS！”
圣地巡礼中的铁路旅行与省钱大作战（上）
朋友，你听说过彩虹小马吗
『彩虹小马』现象源起与入坑指南
Fate系列入侵手游，庄司飞妈不可避
『Fate/Grand Order』之六道体验
拒不吃药新岛夕的温暖人心之作
『恋×シンアイ彼女』所传达的初恋百态
1 Lovelive收藏卡第六弹 万圣节 全SR・UR（未觉醒&觉醒）18枚
2 UMR! UMR! 『干物妹小埋』掌心揉捏挂件
3 天朝原创同人海报x2 『请问您今天要来点兔子吗？』海报x1 『传颂之物 虚伪的假面』海报x1
4 小泉花阳全身纸模

86.5
二次元狂热
即将上市
超符合国情的现实主义作品！？
国产GAL『高考恋爱100天』深度介绍
中二装逼必读佳作！
3rdeye系新作
『ソーサリージョーカーズ』剧情赏评
比肩神作『Steins;Gate』的再次冲击！？
科学ADV系列最新作
『Chaos;Child』完全解析！
来自专业的数据和分析的业界指南
GALGAME市场的
衰退、现状及其发展未来
『最果てのイマ』、
『CROSS†CHANNEL』、
『家族計画』……
GALGAME界、轻小说界传奇作者
田中罗密欧大专题
「千の刃濤、桃花染の皇姫」宮国朱璃
高27cm精美桌面看板
此外更有神秘赠品
精心监修中
宮国朱璃

二次元狂热

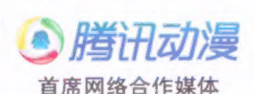
本期封面作者：鸟介
本期封底作者：多元、水乌龟

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：白石
编辑：稗田、小黑、如月千华
美术：塔里、小茧

微博：http://weibo.com/2dmania
白石：http://weibo.com/1171696253
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
信箱：jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

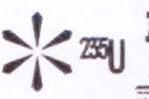
欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～

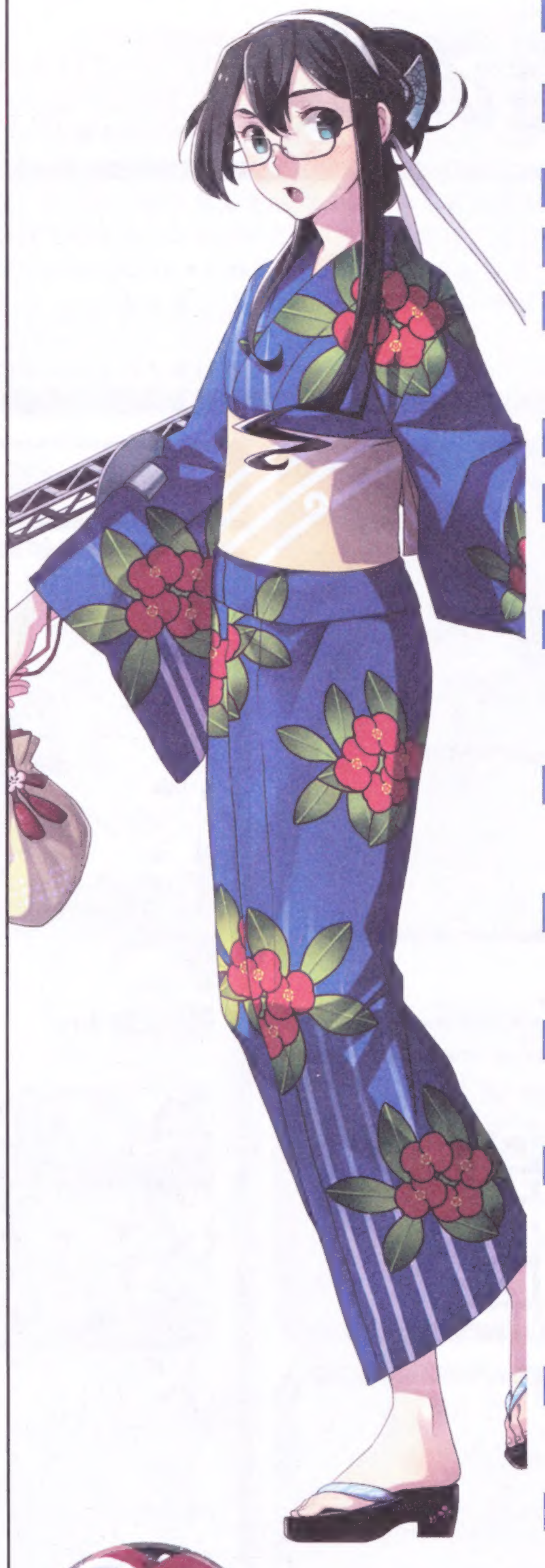


首席网络合作媒体

新浪动漫

合作同人社团





*标◎的内容收录在光盘中请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购"二次元狂热出品"产品

Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com
或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，
然后在 留言板 中留言

河蟹子作为编辑部内唯一具有百分百正直责任感，对于工作怀抱着诚挚又深刻的热情，秉承中华民族传统美德之优秀后继者身份的成员，是绝对不能像某白石某稗田某小黑那样借工作之名摸鱼氪金爆肝刷刷刷必须克服一切艰难险阻同美编妹子们一起征战 ACG 未知荒野并奋斗向美好明天为此哪怕成为偶像也……

——所、所以，那边的小黑，能、能给我递张毯子来吗……噗吸～！（擤鼻涕）

——自己拿。

天寒地冻只想赖被窝但还是只能乖乖上班饱经饥寒交迫最终蜷缩一团的速冻河蟹子，2015 年 11 月记。

86 期封面作者：TN- 千夏（出自《恋痕》蓝天使制作组出品）
86 期封底作者：拿铁（出自《森》初心社出品）

[编辑部安利屋]

『战争剧场』（戦争劇場）

作者：土星フジコ

这次介绍的是新人漫画家的连载处女作『战争剧场』是也。在纳入介绍计划的时候还很看好该作的吾辈，突然在上个月发现杂志宣布该连载完结了 OTL……不过想来也是，脑内天使和恶魔斗争这样简单的设定和轻松的恋爱剧情对于新人漫画家来说，新鲜度过去之后就会渐渐出现名为“ネタ切り（没有梗了）”趋于平淡的困难状况吧。作者本来准备作为短篇投稿的作品竟然被杂志决定连载，并以三卷单行本的篇幅就这样完结对于这部作品来说是一个美好的结束也说不定。总之，带着轻松的心情一口气补完这个小剧场并祝福作者快快开始新连载吧。

稗田

『永别了哈米吉多顿』（さよならハルメギド）

作者：きづきあきら＋サトウナンキ

这是一部如同黏稠黑泥一般缓慢裹挟全身的漫画。作者将主要人物均设定为小学生，并且甫一开篇便通过主人公的口引入让人有些不明所以的类科幻设定。伴随着疑似非日常的日常故事开展，两代人的三角恋纠葛，逐步病态化的人际关系，以及最后的“末日”与“终结”——在这样的夹缝中，人物们的命运将各自导往不同的方向。

夫妻档作者表面上借“1999 末日预言”这种末世氛围的渲染，实际则是在严肃探讨现代社会的家庭问题。主人公的喋喋呓语，所反映的也正是孩子们眼中所理解的人与人之间的现实关系的扭曲映射。而漫画最后所展现的结局，更是能令我们掩卷深思。

古落

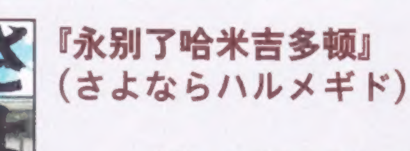
[回函抽奖活动]

锵锵！本期由白石的小马抽出的中奖者为 阮丽馨 同学，恭喜！请回复我们的邮箱方便及时寄出奖品～下期的奖品为由 E2046 提供的“雾雨魔理沙 PVC 手办”，老样子将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱，便有机会获得奖品手办哦！（请希望参加抽奖的读者写下真实姓名、地址和联系方式）

也欢迎大家加入二次元狂热官方 QQ 群、关注微博与我们互动哦～
QQ 群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania

[寄语选登]

樱子酱　　女　　广东
我们生物老师也是个死宅……下课我就找老师谈人生……



：感叹，河蟹子那个时代的阿宅们已经成长为立派的社会人了呢 w 能和老师交流二次元可是我上学时的梦想啊。诶好像一不小心暴露了什么……

魏宇城　男　四川
虽说天朝能找到的玩 GalGame 的人实在不多，不过我倒是运气很好，电脑对面就有一个，虽说绝大部分时候都是我帮他翻译文本的节奏，这到底是幸运还是不幸……说起来的话，玩了一年多的 GalGame，攻略了 100 多条线路，我个人的日语水平相比最开始只会五十音也似乎大有长进了，在手游上和霓虹人聊天都基本上问题不大，这也算是一种收获吧？

：记得有谁说过"Galgame 是比课本更好的教材，汉化组是比学校更好的课堂"，不是没有道理的。兴趣是学习的最大动力，喜欢比什么目的都真实。不过说起来用 ACG 学的日语和霓虹人交流的时候可要小心，毕竟里面很多语言在现实中使用是很奇怪的……

车晨语　男　贵州
不知不觉都已经入冬啦～天气也越来越冷了，因为在南方没暖气的缘故，每天在学校里都冻得够呛 /(ㄒ o ㄒ)/~~ 好想天天躺在被窝里不出来就好啦 <(＾－＾)> 不知道编辑部里的大家在这样的日子里都是怎么度过的呢 w(～￣▽￣) ～

：小黑我的毯子呢……（擦鼻子）其实编辑部很暖和啦～不光有暖气，还有大家的一腔热情不是 w 虽然早上起床仍然是个问题……

幼女小忍与甜甜圈

出品：aniplex+　　价格：14000 日元

不管是『物语』系列的哪一部动画，都会有一大群绅士等着小忍的登场——也许她才是阿拉垃圾的终生伴侣吧。这款沐浴在甜甜圈中的小忍手办，造型出自『伪物语』BD 的第三卷封面插绘，作为 aniplex+『物语』系列的第一款手办，质量也真的是过硬。看着享受甜甜圈浴小忍，仿佛能听到她以老成的语气发出了满足的赞叹声，也让喜欢幼女的绅士大饱眼福。除了角色本身，浴缸、橡皮鸭、热带树木等完整的场景塑造也是此款的一个亮点。此外浴缸外的场景和小忍的帽子均可拆卸，更多一种把玩方式。手办预定明年 10 月发售。

宅收藏

UDF“藤子・F・不二雄作品”系列新作

出品：Medicomtoy　价格：1000 日元

Medicomtoy 专注藤子不二雄作品的相关商品化多年，其中包括『哆啦 A 梦』的数十款角色人偶与秘密道具模型。最新的一弹商品以“搞笑”为主题，包括美男子大雄、长腿帅哆啦 A 梦、大雄 A 梦、害羞小哆啦、婴儿胖虎等 5 款，其中尤其前两款最为魔性……加上过往的 UDF 系列商品，喜欢『哆啦 A 梦』读者不妨收几套玩。

『K』主角同款休闲运动鞋

出品 :SuperGroupies　　价格 :9800 日元

正在播放第二季的原创动画『K』的相关服饰周边产品，两款鞋分别以吠舞罗和 Scepter 4 两个组织在片中的穿着设计，官方拿出了八田和伏见作为时装模特，但考虑到作品的面向观众，鞋本身其实还是女式的……两款同时购买还附送两名角色的相纸画，对作品的粉丝还是比较有吸引力的。

慵懒怪兽橡胶挂件

出品：Movic　　价格：4000 日元

奥特曼与怪兽们的小挂件，亮点是全员伏地的懒散姿态，完全没有拯救地球的紧迫感。商品整盒购买分为两种，一种是昭和款，一种是平成款，每盒 9 只，顾名思义就是包含不同时代的奥特曼和怪兽，其中每盒中都有一只单独买不到的限定款。瞧瞧那个巴尔特星人，甚是可爱。

吉卜力系列纸模型

出品：さんけい　　价格：2808 ~ 64800 日元

这套“mini 吉卜力剧场”系列的精致纸模型一定能满足纸模型爱好者和吉卜力 fan 的制作欲望。系列包括琪琪和吉吉的房子、千与千寻中的油屋、哈尔的移动城等模型，每一款都严格考据了原作的设定，从建筑质感到细处的草地、沙地都还原得活灵活现，成品仿佛将动画中的场景搬到了现实。当然价格也不便宜，推荐喜欢手工的吉卜力爱好者尝试。

『游戏王』纯金制千年积木

出品：中外鉱業　　价格：-

据 Jumpfesta 的官方情报，为纪念『游戏王』20 周年剧场版的上映，将于 12 月举办的 JF2016 上展示一款由纯金打造的“千年锥”……作品中的这个道具寄宿着古代埃及的法老王的灵魂，武藤游戏通过解开了它的秘密而能够与其中的法老王交换身份，在作品中起着重要的作用。这只“千年锥”虽然是非卖品，但推测价值在 2500 万日元左右，也算得上是最奢侈的 ACG 周边之一了……

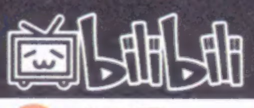
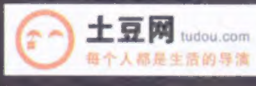
■文/windchaos ■责编/稗田 ■美编/小茧

超人幻想 Concrete Revolutio

作为本季一部非常有内涵而且风格很特别的动画，会川升与水岛精二于『UN-GO』之后在『超人幻想』中再度联手。本作以昭和时代为背景，表面看上去是一部恶搞超人与特摄的动画，实则通过对昭和时期一些真实事件的影射，表达出会川升对善恶二元论的讽刺与批判。与『回转企鹅罐』这类动画类似，『超人幻想』是属于需要过度解读的作品，当然抛开内涵光看骨头社的制作以及特摄恶搞也是不错的看点。

Staff:
原作：BONES、会川升
监督：水岛精二
脚本：会川升
动画制作：BONES

Cast:
人吉尔朗：石川界人
星野辉子：上阪堇
鬼野笑美：丰崎爱生
风郎太 ：中村绘里子

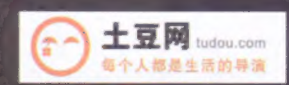



一拳超人

本季有两部超人系动画，一部是『超人幻想』另一部就是『一拳超人』。作为一部漫画改编动画，原作夸张的风格就吸引了大批读者。孤单英雄式的主角太过强大总是一拳打倒对手，整部作品充满了对传统英雄动画的讽刺。正如同作品风格时刻都无缝地在搞笑与热血中切换一样，主角埼玉在在呆滞与认真帅气的眼神中的切换同样充满魔性。作为一部提前一年准备的动画，战斗部分作画炸裂，虽然每次只有一拳但拳拳入肉，看得让人大呼过瘾。

Staff:
原作：ONE、村田雄介
监督：夏目真悟
动画制作：MADHOUSE

Cast:
埼玉：古川慎
杰诺斯：石川界人

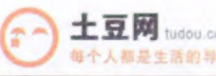


我被绑架到贵族女校当“庶民样本”

本季轻小说改编动画七英雄之一，『庶民样本』属于又掉节操又掉智商类型的动画。故事讲述了男主作为庶民样本被绑架到贵族女校之后的故事，而贵族女校的大小姐们普遍“不谙世事”连泡面是什么都不曾见过，动画中处处以侮辱大小姐们的智商作为卖点与笑点。当然如果不去认真纠结剧情，当作后宫动画还是可以一看的，尤其是动画中各个女主的短裙以及短裙下的美腿。

Staff:
原作：七月隆文
监督：神保昌登
动画制作：SILVER LINK.

Cast:
神乐坂公人：田丸笃志
天空桥爱佳：芹泽优
有栖川丽子：立花理香



彗星路西法

本季的三部原创萝卜动画之一，由制作过『IS』与『灰色的果实』系列的8-BIT制作，机体的战斗部分制作十分精良。剧情方面本作标榜着boy meets girl的旗号，脚本野村祐一曾负责过『交响诗篇』、『亡念的扎姆德』、『BUDDY COMPLEX』等机体动画，这次在『彗星路西法』中的表现可谓不过不失。作品中天降少女、逃婚等主线展开王道至极，但同时也过于套路化。作为一部战斗大于剧情的机体动画，推荐喜欢机体战斗的观众一试。

Staff:
监督：菊地康仁
原案、系列构成：野村佑一
动画制作：8bit

Cast:
宗吾·天城：小林裕介
奥特·莫特：诹访彩花
菲利亚：大桥彩香
罗曼·巴罗夫：寺岛拓笃

请问您今天要来点兔子吗？？

对于难民来说本季最大的好消息就是『来点兔子』终于迎来了动画二期，动画二期制作由J.C.STAFF换成了KINEMA CITRUS与WHITE FOX，光从可以萌倒所有萌豚的ED来看制作水准就比一期还提高了不少。二期依旧保持原先日常百合喝茶番的舒缓节奏，给人每周温馨治愈的精神食粮。同时二期中又有心爱姐姐和黑色兔子这样新角色登场，比一期热闹了不少。作为近来的萌豚顶点之作，无论是不是难民相信一定都会被『来点兔子』萌倒的。

Staff:
原作：Koi
监督：桥本裕之
动画制作：WHITE FOX

Cast:
保登心爱：佐仓绫音
香风智乃：水濑祈
天天座理世：种田梨沙
桐间纱路：内田真礼

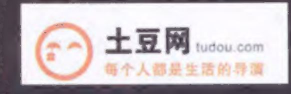
bilibili

摇曳百合

一迅社的搞笑百合漫画『摇曳百合』终于迎来了TV动画第三季。第三季的制作组进行了大换血，动画制作由前两季的动画工房换成了TYO Animations，监督也换成了摄影出身的畑博之，并请来了在『Psycho-Pass』中"大放异彩"的深见真负责系列构成。带来的改变就是本季的热闹度大为增加，不再只是原先日常百合的舒缓节奏，而变成了充满闹腾的欢快节奏。同样的角色不同的故事演绎，无论是否看过前作都值得推荐。

Staff:
原作：なもり
导演：畑博之
人物设定：谷口元浩
系列构成：深见真、畑博之
动画制作：TYO Animations

Cast:
赤座灯里：三上枝织
杉浦绫乃：藤田咲
池田千岁：丰崎爱生
古谷向日葵：三森玲子



女武神驱动

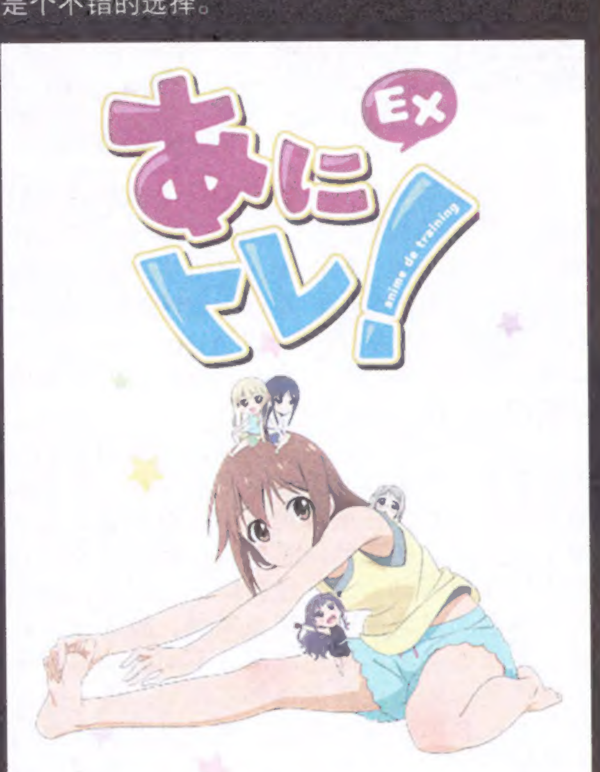
在AT-X频道播出，本季最和谐的巨乳"观球"番，同时也是PSV游戏『女武神驱动-BHIKKHUNI-』的宣传动画。『女武神驱动』秉承了AT-X肉番的优良传统，看女主角的名字写作处女读作Tokonome各位绅士就明白了。作为百合肉番，AT-X无圣光版良心至极，动画中有女主相互百合然后一方变成武器展开战斗的设定，颇有百合卖肉版『噬魂师』的感觉。战斗部分羞耻度也很高，能看到AT-X传统的爆衣桥段。喜欢百合肉番的观众不容错过。

Staff:
原作：VALKYRIEDRIVEPROJECT
监督、角色设计：金子拓
系列构成：黑田洋介
动画制作：Arms

Cast:
敷岛魅零：井口裕香
处女守：井泽美香子

动画锻炼EX

本季一部很有意思的泡面番，看名字就知道是由萌妹子教死宅们做~运~动！每一话的4分钟萌妹子们教死宅一个姿势……是运动的姿势啦。已经开播的前几话分别是俯卧撑、仰卧起坐、背部拉升和瑜伽，明明看介绍是很健康的动画，实际则是各种诱惑。以主观视点看着运动型的妹子在面前做俯卧撑，各种丰乳肥臀还有事业线你懂的。一共有5名美女教练相继出场，观看起来不会无聊，虽然每周4分钟运动量并不能燃烧些什么，跟着二次元美女学姿势也是个不错的选择。



Staff:
监督：浊川敦
角色设计、作画监督：山本周平
动画制作：Rising Force

Cast:
星麻美：伊藤美来
口惠理：和气杏未
早乙女静乃：小牧未侑
橘紫苑：长绳麻理亚
平冈优：高尾奏音

思考了很久怎么写这期『手游侵略者』的导读，就以KLab在财报中承认『LoveLive!』手游9月营收下降导致股价暴跌这条新闻开始吧。在这个浮躁且喜新厌旧的年代，一款手游能够持续盈利2年已经是一个顶级IP，而每个月新出的手游更是层出不穷。而每期『手游侵略者』能在弱水三千新作中取上一瓢值得推荐的分享给各位读者，就是这个栏目最大的意义了吧。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

少女与战车：战车道大作战!

游戏原名： ガールズ&パンツァー 戦車道大作戦!

游戏平台： iOS/Android

开发商： Showgate Inc.

游戏类型： SLG

收费方式： 道具收费

官网下载： http://garupan-app.com/

MOBILEGAME

iOS

Android

记得之前也曾为大家介绍过一款战车类的手游，还感慨过这么久了竟然同『少女与战车』相关的手游都杳无音讯，借着最近『少女与战车』剧场版在日本开始上映，官方手游『少女与战车：战车道大作战！』终于在iOS/Android双平台上架，至于千呼万唤始出来的这款官方手游的质量如何，让我们看下去吧。

先来说一下『少女与战车』手游的玩法，游戏是类似于SLG的玩法，在战斗画面中是垂直俯瞰的视点，在俯瞰视点下的战车看上去就像一张贴纸，画面的问题使得许多本作不那么死忠粉丝望而却步。不过实际战斗起来，对于原作动画的还原度还是相当高的，战场分为森林、巷战等各种不同的地形，不同的战车对于不同的地形的适应程度也各不相同。每一关完成方式也各不相同，有的只需歼灭旗手车有的则需要全灭，不同地形与胜利条件下需要玩家发挥自己的策略方能百战百胜。

战斗中每一回合分为5秒钟时间，玩家可以在进攻、鬼鬼祟祟、手动操作等选项中进行选择，手动操作的话就相当于一般的SLG的模式。当然也有完全交给AI的自动模式，战斗中也有队长技能什么的就不多介绍了。总体来说可以看做是5秒1回合的战车类SLG，游戏的乐趣在于根据不同的地形搭配战车和战术，以达到胜利条件。听上去似乎很有原作中战斗的味道？那接下来说说本作的抽卡系统。

说抽卡之前先说一下本作的编成系统，一场战斗不算好友最多可以派上5部战车，每部战车一共有车长、炮手、通信手、装填手、操纵手5个位置可以配置，然而战车和学生都是要抽卡来获得的……是不是一下子又觉得这游戏门槛很高？另外游戏的战车配置也十分复杂，战车的炮管、装甲等各个位置都可以进行更换和升级，另外战车受损后需要进行修理才能满血参加下一场战斗。

游戏目前对玩家的对战模式还没开放，但这个才是游戏的重点。总体来说『少女与战车：战车道大作战！』是一款玩法非常核心向的游戏，上手比较难而且氪金点较多。是原作粉丝或者对战车有爱的玩家可以尝试一下。

口袋妖怪方块：捕获达人

游戏原名：Pokémon Shuffle Mobile
游戏平台：iOS/Android
开发商：The Pokemon Company
游戏类型：益智消除
收费方式：道具收费
官网下载：http://mobile.pokemonshuffle.com/

MOBILEGAME

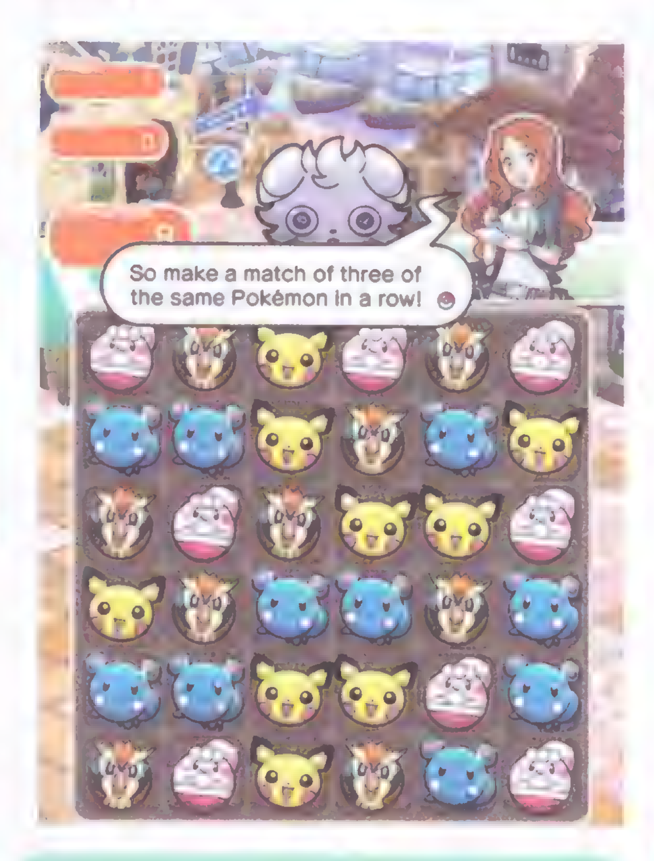
iOS

Android

在前任社长岩田聡驾鹤西去之后，不知各位任天堂和口袋妖怪的玩家看到这样一款官方的『口袋妖怪』手游作何感想。作为一款三消类游戏，『口袋妖怪方块：捕获达人』的玩法很传统，也十分具有口袋妖怪的特点。游戏的每一关均以三消的形式与一只口袋妖怪进行战斗，三消时的连击数越多伤害越高。三消时玩家可以对屏幕上任意两个位置的口袋妖怪进行对换，此外还保留了原作中的属性相克系统，以相克的属性进行攻击的话能够事半功倍。

在每场战斗前，玩家可以自己配置出场的口袋妖怪，在战斗后也可以对口袋妖怪进行捕获。根据战斗结束后剩余的回合数，对捕获率有一定的加成，即使如此随着关卡的推进能够成功捕获的概率也只有个位数的百分比。这个时候就需要大师球的出场了，大师球是消耗游戏中金币购买的道具，然而购买了也只是提升一下可怜的捕获率而已，游戏中金币获得又是极少的，于是不想拼脸的玩家还是付费购买金币去买大师球吧。此外，游戏中的金币还能购买体力，购买的体力与自然回复是分开的算这点还是很良心。

『口袋妖怪方块：捕获达人』虽然是一款设置有氪金点的游戏，不过就算不氪，靠不到10个百分点的捕获率也是能玩的，总体来说也算是良心。



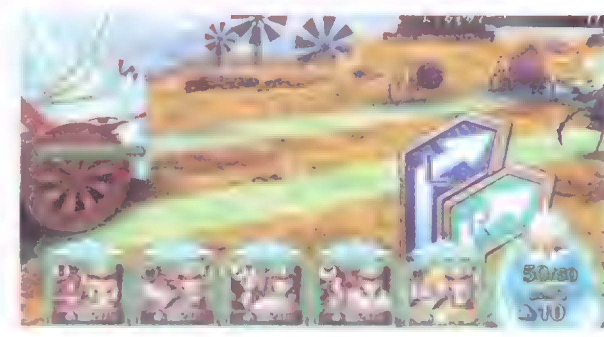
末世之蚀

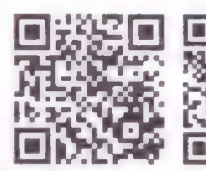
游戏原名：ワールド エンド エクリプス
游戏平台：iOS/Android
开发商：SEGA CORPORATION
游戏类型：塔防 RPG
收费方式：道具收费
官网下载：http://theworldendeclipse.jp/

MOBILEGAME

似乎每两期就要介绍到手游大厂 SEGA 的游戏，这款『末世之蚀』可以算是横跨两届 TGS 宣传的游戏了，作为传统的塔防游戏来说还是有一定的创新之处的。先从游戏的世界观说起，本作有一个非常史诗般的世界观和剧情，被赶出大地的人类只能生存在龙背之上，并且有一个丰富的“箱庭”系统供玩家建造各种设施提升等级。

战斗方面可以看做是传统单线塔防的进化，『末世之蚀』中采取了双线塔防的设定，敌方会从




iOS

Android

两条线进行进攻，玩家需要消耗水晶根据敌人的属性派遣不同属性的我方部队进行战斗，一旦派遣错误的话很容易满盘皆输。相对于传统的单线塔防来说更具有一定战略性，不过玩久了为了达成每个关卡的 COMPLETE BONUS 也难免会进入刷刷刷的循环。

抽卡方面除了各种不同职业的角色可供抽卡之外，不同的武器也极大程度影响到角色的技能，而武器是只能氪金抽卡出的。作为近期塔防类游戏中鲜有的创新之作，『末世之蚀』有着华丽的世界观与背景，以及专供建造的箱庭系统，还是值得尝试一下的。▲

INFO

游戏名：D.S. -Dal Segno-

中文暂译：风南岛

出品：CIRCUS

原画：たにはらなつき、鷹乃ゆき

剧本：日富美信吾、愛羽、樹原新

发售日：2016 年 4 月 28 日

『D.C』系列精神续作登场
常夏之岛的恋物语『D.S. -Dal Segno-』

Story

本作的故事发生在与『D.C.』系列相同的世界观下，舞台是日本南端的一座终年夏季氛围又拥有清爽怡人气候的，宛如乐园一般的岛屿——风南岛。在这座岛上，随处飘浮着人工的光点，为岛屿带来了神秘的奇幻色彩，岛民们将这些光点称为“幸运的妖精”，并传言在这些妖精的保护下，居住在岛上的人不管是谁都不会遭遇不幸。

主人公高村敦也原本与亲妹妹高村鸣一起寄住在叔母藤白家，但在表妹藤白乃绘里的建议之下，兄妹俩也转学来到风南岛上的风南学园。在那里迎接他的，是负责这座乐园管理和保护的少女型人工智能——天。他在天的带领下，磕磕碰碰地开始了学校生活，并在那里先后结识了多位少女。

在这个神奇的小岛之上，“不会不幸”的少年少女们，会描绘出怎样的幸福？在这些“幸福”的背后，是否又存在着不为人知的秘密呢？故事就这样从没有尽头的夏天开始……

朝宫绯鞠

CV：結城ほのか
所属：高校2年3组
身高：157cm
生日：8月1日

主人公敦也的同班同学，头上总是顶着一顶奇怪帽子的少女。外表看起来像一个学生偶像，可实际上却是孤零零没有朋友的小可怜，她将那顶帽子取名叫“Medes”，还声称是她唯一……不对，是众多朋友之一。

她虽然是风南学园的学生，而且与敦也同样住在学生宿舍，但在校生活却十分神秘，平时神龙见首不见尾，即便到了学校，也只是签个到就离开，据说还有人看见她在和“看不见的妖精”说话，看起来是个十分个人化又自由的少女。十分喜欢一个人眺望天空。

作为故事第一女主角，比较怪异的设定让人猜不透她背后究竟有什么秘密。

邑崎遥月

CV：夏野こおり
所属：高中2年1组
身高：161cm
生日：4月24日

风南学园的学生会长，同时还是学校理事长的女儿，一头靓丽的黑长直吸引着所有人的目光，成绩优异，文质彬彬，才貌双全兼备这个词就是为了她而存在的，是个十分完美的正统派大小姐，在老师和学生中间都很有人气，而且深受大家信赖。

平常总是在学生会活动室处理学生会的工作，几乎没人见她做自己私人的事。当她父亲外出离开风南岛的时候，她还会代理担任理事长的工作，可谓十分能干。

神月依爱

CV：遥そら
所属：高中2年3组
身高：147cm
生日：2月29日

主人公的同班同学，住在学生宿舍的同伴。她自称是魔王的女儿，是个喜欢做白日梦的中二病晚期少女。喜欢研究超自然现象，可又害怕鬼怪，让人哭笑不得。

身穿自己加工改造的哥特萝莉风的校服给人与众不同的印象，说话的时候喜欢挑难懂又拗口的说法和词汇，因此在班级里很少有人会认真跟她来往。她认为在这个不适宜的时期转学而来的主人公身上一定隐藏有秘密，因此总是主动找上门来。

藤白乃绘里

CV：泽田なつ
所属：初中3年4组
身高：152cm
生日：7月2日

不知为何总是在各种场合强调自己“妹妹”立场的表妹。由于主人公转学来后，住进了只有女生的风南学园学生宿舍，她自称为了监督主角而跟着搬进了宿舍。

年纪虽小却喜欢逞强装大人，明明喝咖啡想放糖却只喝黑咖啡，明明只听 anisong 和 J-pop 却声称喜欢外文歌。在同年级的学生中间，她看起来十分踏实能干，总是想主动的照顾主人公，可是却总是被大多事都能自己搞定的主人公给抢先解决。

天

CV：姫原ゆう
所属：乐园的管理者
身高：155cm
生日：12月31日

迎接主人公来到风南岛的少女型人工智能，虽然不是风南学园的学生，却穿着学校校服。她实际上是没有肉体的立体影像，岛上不管在哪有人遇到困难她都会出现。性格开朗活泼，脸上总是挂着开心的笑容，这份积极的姿态深受岛上居民的喜爱。

她深信岛上的一切都是为了人们的幸福而存在的，独自管理并运营着设置在岛上的各种设施，似乎与“幸运的妖精”有着某种密切的联系

Comment

马戏团的最大招牌『D.C.』系列，在本篇发展到了第三部『D.C.III』之后已经有3个年头了，而今年上半年为纪念『D.C.II』十周年而推出的『D.C.II Dearest Marriage』将时间轴拉到了整个系列的最前端，为至今为止的故事画上了一个较为圆满的句号。不过，依照以往马戏团的尿性，玩家们也并没有担心『D.C.』系列会就此终结。在大家久违地满足了一次，决定放宽心等待续作的时候，马戏团公布了『D.S.』这样一个声称继承『D.C.』系列灵魂的完全新作。

似曾相似的舞台设定，风格统一的画面和人物，再加上让人联想起旧作的细节……这部作品的确从各种方面都在延续马戏团一贯的作风。初代『D.C.』在当时是引领了萌系潮流的重要作品，而如今所谓的萌系元素已经泛滥到没有特色可言，制作者们希望将过去的累积做一次大洗牌，以现在的流行打造又一款『D.C.』。

本作标题中的D.S.虽然也是乐谱上的循环符号，不过与表示“回到乐曲开头”的D.C.（da.capo）相对应的是，“D.S.”（Dal.Segno）在乐谱中表示“回到乐曲标记位置”，两者在表意之上还是有所区别。不知道这是否暗示着本作的主题将与『D.C.』系列有微妙的区别，还是说仅仅是为了让人感觉到关联性而取了这样一个标题呢？具体就让我们看看马戏团这一次怎么表现了吧。▲

■文 / [illegible] ■责编 / 白石 ■美编 / 塔里

INFO

游戏名	甘えかたは彼女なりに。
中文暂译	她们的撒娇方法
出品	戏画
原画	きのこのみ
剧本	竹田，風間ぼなんざ，上原明人
音乐	羽鳥風画
发售日	2016 年 1 月 29 日

工口版"大春物"登场！？ 戏画萌系新作『甘えかたは彼女なりに。』

Story

香湖山市是一座位于日本中部附近的乡下小镇，四周被湖泊和群山所包围，几乎没有现代化气息的高楼大厦，取而代之的是深受居民喜爱的优美自然风光。故事的舞台私立香湖山学园就位于能够眺望湖泊的高地之上，是当地一座历史悠久的学校，以尊重学生自主性的校风而远近闻名。而在这样自由的学校中，怪人辈出似乎也是一种定律。

主人公柴宫浩斗因为自己看起来有些凶狠的外表，以及平时冷淡的态度，一直很难交上朋友。可他自己却声称"并不是交不到朋友，只是不需要而已"，坚持要过着孤零零的校园生活。就是这样的主人公，在香湖山学园遭遇到了大家不愿意搭理她的超绝美少女新仓朋美，围绕相似的两人，故事开始了运转。

有一天，朋美突然出现在正享受着一人时间的浩斗面前，在一番误会之后，浩斗被她带到了学校里的一个特别组织——"辅助会"。那是一个隶属于学生会管辖的委员会，其建立的初衷是为那些学生会照顾不过来的遇到困难的学生们服务，可却因为组织者的各种冒失行径而在学校里落得臭名昭著的境地。被迫加入了"辅助会"的浩斗，不得不在那里开始了与多位美少女在一起的"现充"学校生活……

成绩优异的优等生，拥有极其吸引眼球的黑长直发型，和堪比模特的身材，是一个不论走到哪都会成为焦点的美少女。与人交往中，她一般虽会有求必应，但每当别人过度追求亲密的关系，她就会大放毒舌把人赶走。因此周围的同学都与她保持很远的距离。

她把“不用依靠他人也能活下去”当做信条，一直躲避着他人的温柔和关心，毒舌也是为了实现这种环境的手段，换句话说，她恶语相向的时候并非出于无意，而是有意为之，这便是她最让人棘手的一点。

NIIKURA TOMOMI

新仓朋美

CV：くすはらゆい

[illegible]

学习完全不在行，却在体育方面成绩惊人，是个活泼开朗，很喜欢与人交往的热心少女。从各种言行和表现来看，完全是一个当今普通的女子高中生。在香湖山市土生土长，对都市充满憧憬，很在意都市流行的事物，不过道听途说来的情报准确性很低，经常闹出笑话。

总的来说，善于察言观色是她最大的特征，不过正因如此，她总是担心撒娇会被看做一种任性而被他人反感，使得她在各种场合都会考虑主动去讨好周围人。

SHIGA NOHANA

四贺乃花

CV：[illegible]

[illegible]

胸部格外引人注目的温柔善良的学姐。“辅助会”的创建者。有人碰到苦难就没办法放着不管，十分喜欢照顾人，而且好奇心旺盛。从外表来看很有少女气质，在学校里人气也很高。

可是由于对人的干涉总是会超过别人能容忍的限度，往往导致适得其反。不过她对此也并不介意，依然屡败屡战，想要拒绝都很不容易，被她“缠上”的人都表示十分困扰。由于她只知道照顾人，脑子里根本不存在想要依赖他人或是向人撒娇的想法，怎么与她交往也是一个问题。

NAGAMINE KANAE

永峰叶惠

CV：花澤さくら

[illegible]

拥有成熟的外貌和身材，经常被人怀疑是否有年龄欺诈，据说还有星探从大都市来这个乡下地方来邀请她。比较难得的是她学习成绩也很优秀，大学已经确定保送。不熟悉的人还以为她是一个完美潮人，殊不知她性格和作风上有着严重缺陷。

因为太讨厌麻烦，对自己要求松懈吃不得苦，几乎没有独自生活能力，是周围的友人们为了不破坏她自身的优秀形象，分别照顾着她才维持了她的好名声。与她交往的难点在于，她对别人的依赖太多，反而不知道什么时候是在撒娇了……

KURISAWA MIYUKI

栗泽美雪

CV：[illegible]

[illegible]

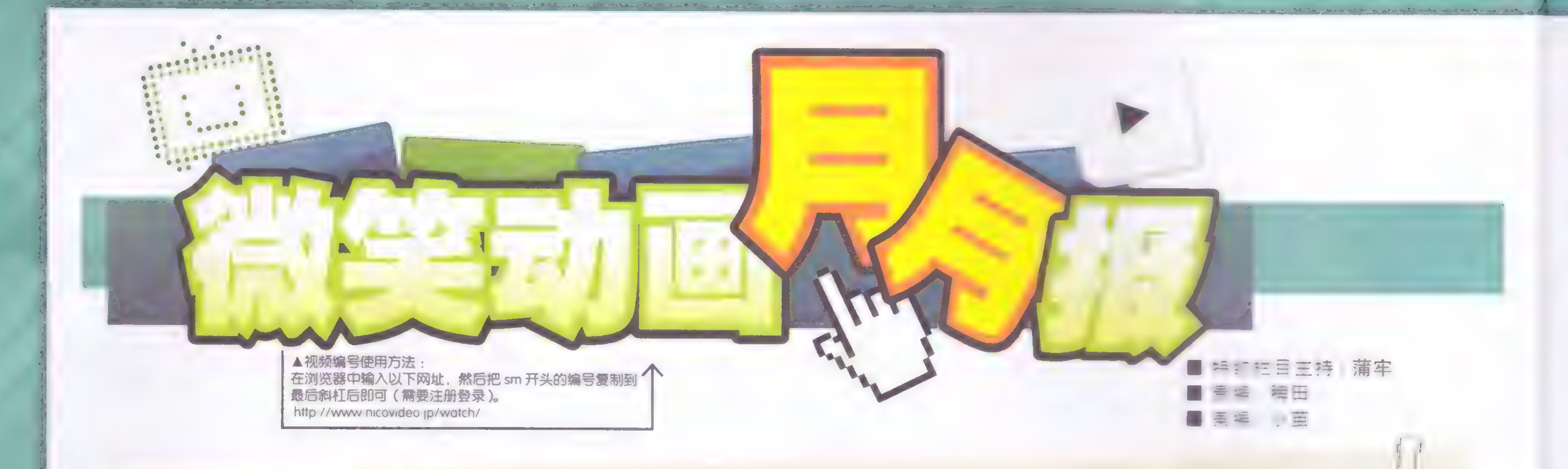
comments

戏画将在 2016 年发售的第一部作品，是由在今年的『シロガネ×スピリッツ！』中就崭露头角的画师きのこのみ担任原画的又一重磅作品。本来应该很明显是一部以画面为主要卖点的萌系作品，可剧本担当里出现竹田这个名字多少让人有些意外。

竹田氏早年因为上田梦人担任原画的同人作品『収穫の十二月』系列而受到过关注，正式出道后担任了大枪苇人的『聖剣のフェアリース』、以及植田亮『七つのふしぎの終わるとき』的剧本主笔（似乎与知名画师的很有缘），最近几年还担任了 minori 多部作品的主笔，可以说实力是值得信赖的。

从目前戏画官方的宣传来看，『甘えかたは彼女なりに。』要走的是类似ま～まれぇど的作品那样的萌＋エロ的角色 game 路线，剧本并不会有太大的发挥空间，不过一个好的剧本写手至少能确保作品有踏实的基础，对于玩家来说如果能在萌上一脸的同时，还有一定可读性，那自然是再好不过了。

另外，或许有人已经注意到了，本作中角色设定与某著名轻小说雷同度比较高，不过本作重点是如何让各位不懂得撒娇的女主角们投怀送抱，应该不会在萌系作里把剧情和氛围搞得太有杀戮气氛。▲



▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持：蒲牢
■ 责编：稻田
■ 美编：小茧

2015 年 11 月

入冬啦～感觉大街小巷都是"我家来暖气啦！"的欢呼声呢，南方则好多地区入冬数次失败（咦？），Nico 也迎来了一波暖流，主要是因为最近举行的 VM33 的影响，大量 P 主为了参展爆肝产出新曲新碟，唱见们也参与各种新碟的录制。上期说到的新 P 主"ナユタン星人"此次 VM33 就有 8 曲入的新碟参加，简直是进度比火箭还快的新 P 主呢！10 月 25 日举行的本年度超 party 总时长超过 8 小时，感觉现场观众犹如跑了一场马拉松，最后大合唱竟然还有体力能跳起来欢呼（喂）。8 小时里各个板块都有节目，也就是每个板块都不精，不少之前大家很期待的唱见也就唱了一首，比如初次出场（紧张致死）的トゥライ，不过前段一直在关心的他的第一张个人专辑和握手会等终于无事圆满结束，恭喜恭喜！最值得夸奖的是超 Party 的 Vocaloid 部分依然诚意满满，制作精良，选曲 sense 一如往年，值得一看再看。

【一松っぽく】おそ松さん OP 歌ってみた。【声真似】

番号：sm27548247 作者：梓月（しげつ）

如果有既爱逛 nico 又热爱追动画新番的读者，一定知道这一季的新番里有几部画风非常"独特"的作品，这"某"几部也在日本引起了不少或褒或贬的反响，在 Nico 这边『おそ松さん』这部动画一时风头无双，第一集就因为对大量经典动画的"模仿"一炮而红，最近还传出了因为第一集恶搞太过出格被"管制"不收录进蓝光及 DVD，连所有在线的动画站点也要在限期内下架，被笑称：动画也有"保质期"，真是做得出就要做得出色的典范（咦）！『阿松』（おそ松くん）是由赤冢不二夫于 1962 年至 1969 年连载于『周刊少年 SUNDAY』上的作品。本次也已经是第三次动画化了。虽说恶搞引来不少争议，不过『おそ松さん』的 OP 也正因为各种动画本身"梗"而成为最近 Nico 最热门的声真似歌曲，一时间擅长模仿的 up 主们像打了鸡血 XD 自从这首再生最高的作品投稿模仿动画中的六兄弟之一一松演唱之后，这首歌就"被玩坏了"，所有其他兄弟的版本都相应出炉，对于本月的 Nico 而言真是一个避不开的话题呀，要知道刷榜单前 20 一半都是『おそ松さん』相关呢。

【ONE】ミライ【フルバージョン】

番号：sm27480641 作者：ATOLS（词曲）、神无月 P（调教）

认真严肃地分一下类的话，这首作品其实并不能归类到 Vocaloid 里，众所周知，Vocaloid 普遍定义为 YAMAHA 语音合成软件的总称，旗下除了初音，还有镜音等其他软件。最近在 Nico 上新投稿的这款"ONE"，从属于"CeVIO"系列。"CeVIO"系列是由其他多家公司合作开发的一系列语音合成软件的总称，名称来源于将表示声音的英文单词"Voice"转换字母拼写顺序而成"CeVIO"，产品最大的特点除了可以和 Vocaloid 一样输入音调歌词"唱歌"以外，还着重开发了说话功能。"ONE"这款制品初开发时只有说话功能，今年 5 月 25 日刚刚追加了歌唱功能，在人设上设定为 Vocaloid"IA"的妹妹，所以和姐姐 IA 有很多相似之处。这次投稿是由 ATOLS 作词曲，以神调教著称的神无月 P 担任调教工作，ATOLS 还包办了 MMD 的制作，总体来说作为一首公式 Demo 作品，ATOLS 的曲风有所收敛，但是依然未来感十足，神无月的调教也堪称"已趋化境"，本月诚意推荐的新作之一。

NICONICO

【初音ミク】Be Myself. / hano feat. 初音ミク【オリジナル】

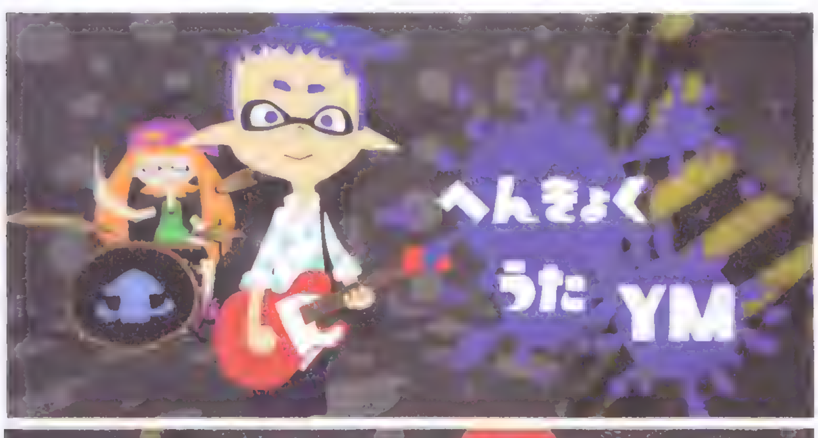
番号：sm27492252　作者：hano

Vocaloid 版块继续先推荐一位新人，总觉得这两个月新人 P 主的质量相当棒啊！这位新人 P 主的 Vocaloid 初投稿成绩就很亮眼，曲风倒有几分 Nico 两三年前流行 pop 曲风时的怀旧感。投稿之后连续两日蝉联日榜榜首，对于新人来说真是惊喜了。不过期间也有不少日本 Nico 听众怀疑是前段时间因丑闻引退的スズ（哔——）换名字杀回来投稿，不过 up 主也立马发了博文来否认，总之就曲论曲，是一堆重摇滚和中二曲里相当洗耳朵的一首了。此外本月 Vocaloid 区唱见そらる也作为 Vocaloid 的 P 主发表了自己的处女作『【初音ミク】嘘つき魔女と灰色の虹【オリジナル PV】（番号：sm27512085)』，老熟人西沢さん P 的新曲『【GUMI】 君色に染まる / TOKOTOKO（西沢さん P）（番号：sm27529228)』也一并推荐。

【splatoon】シオカラ節 -Band Edition-【アニメMV】

番号：sm27489853　作者：YM

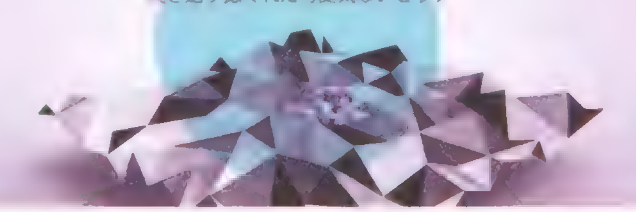
最后再更新一下游戏相关的衍生作品。『splatoon』的热潮在官方勤奋的地图、武器、装备更新下保持了相当一段时间，虽然对于几次平衡性调整中的武器削弱也引起了不少玩家的诟病，但总体来说，这款游戏不管是从销量还是口碑方面都是今年任天堂的大作。前段时间官方发售了游戏 OST 合集，玩家为了记录乌贼语歌词的歌词本纷纷第一时间购入 CD，结果发现歌词本完全是官方空耳 wwww 不过也是嘛，乌贼语肯定和日语语系不同，怎么能用日语书写出来呢（正色）！日本那边称歌词本上记载的歌词更像召唤咒语 XD 三个多月没投新原创曲的 YM 这次和他的乐队小伙伴们一起 arrange 了这首游戏中著名的战斗 BGM『シオカラ節』，亲自担任了重编曲，包办了演唱（官方都提供歌词了终于可以顺利翻唱乌贼语啦）、绘画和动画。



[A]ddiction / GigaReol×EVO+

番号：sm27594954　作者：EVO+、GigaReol

本月在音乐区也有一首原创，GigaP 和 Reol 为了唱见 EVO+ 的第一张个人专辑『evolution』特地为 EVO+ 量身打造的作品，充分配合和凸显了 EVO+ 本身作为女性来说比较少见的强势中低音区和在多年西洋乐浸泡中锻炼出来的功底，大量英文歌词交杂，中间一段 rap 简直帅气度爆表快节奏的 Trap 曲风个性十足又不难接受。EVO+ 由于她本身的偏西洋唱法在 Nico 并不属于主流唱见行列，但是坚实的唱功和不随波逐流的选曲再加上勤劳的投稿频率终于替她争取来了第一张专辑发表的机会。作为明年 2 月新专辑发售的特殊活动，这首『[A]ddiction』还会作为原曲之一公开免费下载提供给普通人进行 remix 的征集，与 EVO+ 一向交好的 P 主 nioP 可是已经交作业了呢。听不同人经手后的同一首作品也是很有趣的经历呢！



本月终于没有新的坏消息了，希望 Nico 继续欢乐下去就好了呢～结束年末最后一波疯狂的新作攻击，估计要进入缓慢过年状态了，今年的冬季新曲倒是可以期待一下。前段宣布制作剧场版动画电影的 Honeyworks 作品「ずっと前から好きでした。～告白実行委員会～」第一波预告释出（官网：http://www.honeyworks-movie.jp），看起来出乎意料的高质量，不由得让人期待起来，上映日定于明年 4 月 23 日，月底提前购入预约券的话有特典礼哦～本月就到这里，下月圣诞见！(o´・∀・)ノ ハーィ

我的黑猫不可能这么可爱

专访半次元人气coser 猫梓子

■提供/半次元 ■责编/白石 ■美编/塔里

cn：猫梓
所在地：上海
星座：天蝎
本命角色：五更瑠璃（黑猫）
最近在看的动漫：『干物妹！小埋』
半次元个人主页：http://bcy.net/cn109782

半次元：猫梓好呀 (。・∀・)ノ゛先来和大家打个招呼吧～

猫梓子：大家好，我是猫梓 w（没了？没了 orz）

半次元：来和大家讲讲为什么叫这个 CN 吧～难道是因为黑猫专业户？（。>ω・)b゛

猫梓子：这个一言难尽呀（回忆状），好像最早的渊源是初中时，拜托当时的英语老师帮忙取英文名，对方毫不犹豫取了 Catzy，因为觉得我有猫的气质 233，于是在起 CN 名时就理所当然带上了猫这个字。当然还有个很重要的原因是我很喜欢猫，现有折耳儿砸一只名 Tony（我真的没有随时随地晒猫 =A=）

半次元：喵～那平时和猫咪在一起的时候有什么好玩的事情发生吗？

猫梓：太多了，详情留意我微博更新哈哈哈哈哈哈 ~¥(≥▽≤)/~

半次元：猫梓是什么时候接触到 cos 的呢～还记得第一套 cos 出的是什么吗？ 0v0

猫梓子：初中从杂志了解到 cos 是怎么一回事，真正接触是在大学动漫社团里，第一套 cos 出的是 MF 里的绿毛兰卡。

半次元：哎嘿猫梓的兰卡一定很可爱～听说这一次的黑猫是在秋叶原拍摄的～在日本拍摄有什么好玩的事情可以和大家分享一下吗?

猫梓子：是哒，在日本拍摄印象最深的莫过于日本人不知道是出于礼貌还是见怪不怪，总之就是不会有非常明显的围观和评头论足，偶然有赞叹也是非常小声的那种，这套片的拍摄可以说是目前为止心理感受最轻松的了。(不过后来发片的时候才得知好像在日本拍摄是需要申请的，因为拍摄计划比较匆忙没有留意到邻邦的规矩真是各种内疚，好孩子不要学我 TAT)

半次元：感觉拍摄的地方是在很日常的街道啊漫画店里～是不是会有日本友人来求合影呀~(/ω \ *) 拍摄的时候会有人特意上来搭讪吗?

猫梓子:求合影的，搭讪的都是别国的外国友人，日本友人不爱我呜呜呜。

半次元：摸摸头～日本友人一定是因为羞涩！看起来猫梓好像拍摄了很多套黑猫呢～是不是有考虑过做个大合集！(。·∀·)ノ゛拍了那么多套装里最喜欢的是哪套呢?

猫梓子：已经粗了噢！我的第一本 Cosplay 写真集『kuroNEKOko』就是完全黑猫角色收录，共有 7 个版本哒，现在到我淘宝店铺猫呗就能找到现货哦(广告猫拖走)！最喜欢的是白裙呢，因为当时拍摄的时候原作剧情中黑猫京介已经分手，但是告白的场景还历历在目，想起就心疼，于是第一次以同人的形式拍摄 cos 正片，所以也就特别记忆深刻。

半次元：猫梓简直就是黑猫本尊啊！，那本体性格是不是也和她会有很多相似点？还是说会有不为人知的大反差【泥垢 2333

猫梓子：确实很多相似点，熟悉我的朋友们都是这样认为的噗。有时会不自觉自我代入到她的经历里，觉得如果是我遇到这样的事情，也会这样去处理，跟她一样都是对待事情比较认真，也比较懂事的类型（好像有点自夸，羞涩）。

半次元：最近有什么 cosplay 计划或者想要挑战的角色吗？好期待猫梓的新作品 ~

猫梓子：坑不要太多，无心法师的老岳啦，地狱少女小爱啦，藏剑小黄鸡啦，蜂蜜与四叶草的阿久啦……TAT

半次元：那就等猫梓慢慢填坑！（。＞ω·)bﾞ圣诞节快到啦 ~ 最想和谁一起过圣诞呢？

猫梓子：黑猫！（真能实现就好了）

半次元：猫梓家好像养了好几只猫咪呢 ~ 也会喜欢猫系的男孩子嘛（￣▽￣～）

猫梓子：加上工作室的一共 6 只噗，猫系男孩子现实中一点都不萌哼唧。

半次元：2333 听说大家都喊你教主 ~ 教主 SAMA~ 圣诞节如果有男孩子约你的话会希望是在什么样的场景里进行愉快的约会呢 (｡･∀･)ノﾞ

猫梓子：会下雪的地方的室内，围着火炉抱着猫一边吃吃吃一边看惊悚电影（我的口味比较重）orz

半次元：猫梓炒鸡可爱！听说还会自己设计好看的小裙子和衣服 ~ 求介绍几款得意的手作 ~(/ω ＼ *)

猫梓子：目前还是新手阶段，只能和画手合作设计，所以少女们快来投稿给我啦啦啦，一起愉快地做小裙子啦啦啦（广告猫拍飞）。

半次元：专访要结束啦 w 来和喜欢猫梓的粉丝们说点什么吧 ~

猫梓子：谢谢大家一直以来的支持，我会坚持和努力去做自己真正喜欢的事情的，请继续看着我哟 >A< ▲

crossing over the realm of gensoukyuu.
record predecessors of through drama . and sumireko.
记堇子与其幻想乡穿越剧的前辈们
敢问路在何方
穿越在幻想乡的境界线之上。

我们总在追寻着那美好的幻想乡，虽然不知它在何方，虽然不知如何前往，甚至明白那只是遥不可及的虚幻，我们仍然乐此不疲的前进着。但这个乐园似乎并非是一个对外开放的乐园，外界的读者们可以看到它在外界的传说，却难以触碰其中的真实，被结界所守护的这个乐园，有着我们所向往的梦幻，甚至只把它当做一场梦，而忽略了它是否真实存在的可能性，那么，它是否真的存在呢？如果存在，是否拥有可以前往的道路呢？

外界是什么，外界就是人类的世界，不是冥界、不是月都、不是彼岸、不是地狱，是现阶段人类所居住的地方。对于幻想乡来说，因为有博丽大结界的分割，前往处于月球的月都，甚至都还简单过前往外界。这既是为了外界的好，也是为了幻想乡的好。毕竟对于过于梦幻的幻想乡，外界或许无法接受这么超越常识的存在，而对于幻想乡来说，遗忘了自己，并且拥有过于强大破坏力的外界，也绝非可以进行语言沟通的地方。所以，该被隐藏起来的东西还是被隐藏起来比较好，本就不该有交集的两个空间还是保持距离更合适，这就是博丽大结界存在的作用。

博丽大结界，常识之壁，将幻想乡与外面世界分割开来。在一般的认知之中，这是一道可靠的屏障，外面的进不去，里面的出不来，但往往忽略了这不是绝对的。且不说可以自由往来于内外并且制造出外界“神隐”现象的妖怪贤者，也不去考虑那些模棱两可诸如地狱、冥界、天界等非乐园之地，单单说来访于乐园和从乐园出发的，就大有人在。逃出月球后来到迷途竹林的月兔，以及前往月球闹事的红魔馆“火箭队”；从外界逃难进来的守矢双神及现人神；回应友人呼唤而从现世来到这里的妖怪狸；为了追求全新的力量而去到外界的付丧神……除了这些，过去和将来跨越乐园与外界边境的人恐怕还有许多许多，而在现今，一位外界的女子高中生也加入到了这个行列之中。事实不断证明，所谓常识之壁，本身就是常识以外之物，越来越多的人开始通过各种方式来往于两个空间之中，可见这条道路一直存在。只是，想要到达其中，便需要具有一定的实力，这便是前往乐园的“通行证”。路不需要存在，它就在那里，而怎么从这条路走进去，才是我们正在进行的。

我们拥有探索道路的力量，却往往忽视了最重要的东西。那就是在追寻梦幻的道路上，我们前进着，却似乎从来不去想，我们为什么去追寻它，目的是什么。做任何事都要有目的，那些前往乐园的人们，又是带着怎样的心态。在那些前赴后继的旅行者们的身上，我们是否可以看到自己的缩影，曝光这个秘封世界的俱乐部，我们是否有资格成为其中一员。

前赴后继，那些行走于乐园和现界的旅行者，是带着怎样的心情上路，又是走在一条怎样的道路上呢？

黑历史中的疯狂教授

Mad Professor in the darkness period history.

虽然在那个旧时代，幻想乡还没有一个确切名称的时候，在那个甚至连“不可名状之力”都希望其沉入黑历史中的时代，冈崎梦美是一个不得不提到的名字。她与宇佐见堇子一样，是居住在外界的人类，年纪轻轻却已经是教授

的身份。可是遵从科学的她却认为在科学以外存在着魔法，这样的观点自然是不会受到科学学会中其他人的认可。为了报复这些老学究，梦美决意从异世界——也就是如今的幻想乡中得到真正的魔法之力。

与拥有超能力的堇子不同，梦美制造了一艘可以进行空间移动的船，而这艘船所搭载的技术便是可以搜索不符合重力、电磁力、原子力等一切科学已知能力的的统一原理的能力，然后移动到拥有这个能力的空间中，从而出现在了那个时代的博丽灵梦的面前。冈崎梦美的做法代表了科学方面对未知事物的探索欲望，即便是那些历史上赫赫有名的大科学家，多少都会接触到神秘。牛顿在作为一名科学家的同时亦是一个狂热的炼金术士，爱因斯坦认为以目前科学的能力还没有办法证明神的存在而并不是神不存在。冈崎梦美的理念与这二位伟大的科学家的想法是一致的，只不过她比较幸运，因为她最后真的进入到了她所期望的地方，见识到了统一原理以外的力量。

在这个黑历史之中，冈崎梦美所抵达的“东国之地”与现在的幻想乡有多少区别，仍然不得而知。从“过去”与“现在”来说，二者虽然相似但并没有太多的联系。但不可否认的是，她是第一个通过力量抵达这个地方的人类，我们有理由去记住她。

来自地外的逃亡月兔

Alien refugee : moon rabbit

严格意义上来说，幻想乡的月球和外界的月球有些许不同，『东方深秘录』中就有提到月都是不存在外界的，因此严格来说铃仙·优昙华院·因幡并不应该被划入到结界的穿越者之中，但铃仙可以算是大结界展开之后第一位有正式记录的访客，而且我们并不知道铃仙究竟是从月都下来之后就来到了幻想乡，还是先抵达了幻想乡之外的地方。毕竟从阿波罗 13 号的失败可以看出，至少月人是知道其失败的原因，那么月都与外界就并非没有任何关联，而且她是“人間以外が住む幻想郷の噂を聞きつけ、なんとか入り込んできたという”，铃仙若是先抵达了外界再穿过大结界的假设也并非是不存在的可能性。

铃仙与其说是前往幻想乡，不如说是“逃亡”，事实上，在月面战争即将开始之前，铃仙舍弃了自己的伙伴，拼了命地逃离了月都，并且目标就是前往幻想乡。铃仙的行为属于典型的逃兵，但这是她对月面的理解已经产生了疑问，加之不愿参加战斗而逃避，属于典型的逃避者。这一点是大多数向往幻想乡的人类所共有的观点，他们认为外界的一切（至少大部分）都是不合理的，外界发生的事情都是自己所不希望的，而幻想乡的存在则是一个完美的乐园，一个自己应该前往的地方。与铃仙一样，他们想要进入幻想乡不是为了什么更远大的目的，纯粹是避世绝俗，而铃仙前往幻想乡之中，不仅得到曾经的月面公主的收留，更遇到一位曾

经可望而不可及的老师的指导，还多了许多伙伴，她在这里生活得非常开心。对于想要进入幻想乡的人来说，他们希望自己也可以像铃仙那样，在幻想乡里找到属于自己的快乐。

但即便是拥有着一名月面士兵能力的铃仙，仍然排除万难才进入到了幻想乡，而对于普通人来说，即便真的进入到了幻想乡，又是否能够有幸在其中生存下去呢？

来自诹访的遗留神明

Seen fallen ancient KAMI

在还没有大结界，没有幻想乡，甚至没有科学的时代，整个世界都是由神明所主宰。对于人类来说，神明的存在是信仰的象征，而对神明来说，人类的信仰就像是粮食一样供给着自己。当时代进入到科学文明的时候，神明被当做异物一样排斥，虽然还仍然存在信仰，但大多数人更沉迷于现实的名与利，对神明的需求也就日渐减少。八坂神奈子为了收集信仰，将守矢神社整个搬入幻想乡之中，在外界已经没有多少人知道自己名字的泄矢诹访子亦没有做出任何反对。她们一个是中央神，一个是土著神，离开已经不需要自己的外界进入到充满幻想的乐园之中无可厚非，但作为人类之躯的东风谷早苗也跟着进来，便是自己的意愿了。

虽然拥有着奇迹之力，作为现人神的早苗依旧是人类，她的力量同样来自于信仰，失去信仰虽然也可以作为人类活下去，但神奈子却不希望这样。早苗虽然离开了作为人类生活的外界，但这却是她自愿的，或许对于从小生活在神明光环之下的她，就像那本经典的同人之作『风哭了』中的那样，从拥有奇迹之力时便注定与普通人的生活无缘，她所生活的地方应该属于同样充满了奇迹的幻想乡。所以，早苗进入幻想乡的心境，应该是任何人都无法去体会的纠结。

但早苗终究是拥有引发奇迹的力量，而且有着神明的加护，对于不信仰神明的普通人来说，又怎能得到神明的祝福呢？

出身佐渡的逍遥狸猫

Unfettered free raccoon.

二岩猯藏进入幻想乡并非是自己所期望，她是为了回应老友封兽鵺所发出的求助信息才前往幻想乡的。她前往幻想乡的目的并不是吸引人的地方，而是显得这么轻描淡写，博丽大结界在她面前似乎显得一文不值，似乎这就像是前往朋友家做客一样方便。二岩猯藏的存在让我们真正感受到了什么叫强大的力量，让原本居住在外界的她能够轻易打破这个隔阂进入其中，可见她的力量至少是顶尖级别的，而这也是我们所想要追求的。

对于普通人类来说，力量的追求永远无止境，但对于拥有数千年岁月的妖怪来说，我们要获得这样强大的能力实在是太难了，我们可以上月球，可以下深海，却无法穿越那层不可视的墙壁。冈崎梦美依靠着超越常理接近于魔法的技术进行空间跳跃，东风谷早苗借助神明和信仰的奇迹之力抵达幻想乡，这是普通人类几乎不可能企及的。二岩猯藏展示了什么叫做

力量至上，也让我们认识到自己在幻想的面前是多么的无力。

人类引以为傲的力量，却连触碰幻想一下都做不到，只顾沉湎在科学的傲慢之中，是否应该做出一点反思呢？

反向出发的新付丧神

上述人员均是从外界进入幻想乡的例子，几乎让我们快要忘记了博丽大结界不仅让外面的人难以进入，也让里面的人难以出来。在堀川雷鼓之前，不算“火箭队”前往月都闹事，不知道封兽鵺到底是如何向外界的二岩猯藏传递信息，我们只知道八云紫可以通过自己的能力随意进出大结界，却从未听说还有其他人能够从内部前往外界。不如说，大多数的妖怪不是不知道，就是遗忘了还有外界的存在。堀川雷鼓则是第一次正面前往外界的妖怪。

因为受到万宝槌力量的影响，堀川雷鼓与其他付丧神一样获得了强大的力量，但她确实第一个清醒地认识到自己会受到这股力量的控制，或许还想到了万一力量流失自己就会变成普通的道具，于是她前往了被禁止进入的外面的世界，获得了新的鼓和演奏者，拥有了来自外界的魔力，从而获得了继续生存下去的权力。而且，获得了全新能力的她并不吝啬与他人分享，她将这个方法告诉了其他的付丧神，也许有更多的付丧神也通过这个方式前往外界寻找新的力量。但这样是否预示了博丽大结界开始出现了可以自由往来的空洞呢，我们不得而知。至少有一点可以说明的是，堀川雷鼓一开始所拥有的力量，就足以穿过这个常识之壁了。

堀川雷鼓的成功证明了外界依旧存在着强大的异常之力，二岩猯藏的存在更说明了依然有诸多的妖怪还生活在外界。我们是否可以从她的成功中得到一些启示，去寻找可以进入幻想乡的力量呢？

除去旧历史时期的冈崎梦美，上面所述的无论是从外界进入的，还是从幻想乡中出来的，全都是以非人类的身份前往，即便是东风谷早苗也是由八坂神奈子带入幻想乡。这些力量终究是远远超越了常识之外的东西，并非人人可以随意企及之物。人类终究是要依靠更加符合自己的力量，即便真的触碰到了幻想乡，也会付出相应的代价。这就是新时代的破壁者宇佐见堇子将要给我们展示的真实，在她的身上，综合了上述所有人所具有的特点。

宇佐见堇子的继承与五个关键词

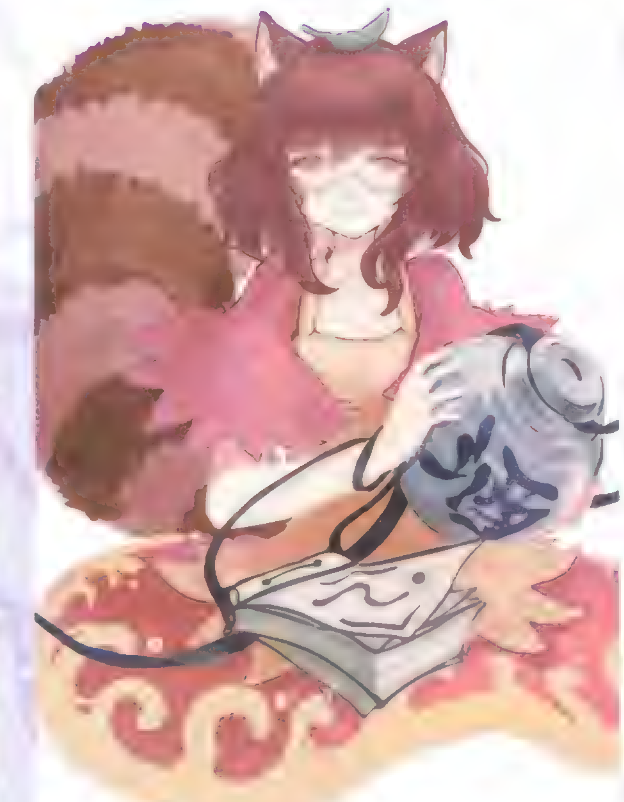
Through historicals heritage,to five key words

既非科学也非神力的异能，只有冈崎梦美和宇佐见堇子才拥有的属性。外界的人类，这是在外界非常普通，但若在幻想乡中就会显得非常奇特，相比起主导着这个乐园的另一个群体妖怪而言，虽然大多数人类没有妖怪那些各式各样的能力，但也同样存在着拥有异能的人类，而且他们可以随意的行走在幻想乡的土地上而不会被侧目，但在外界，这便是奢侈。冈崎梦美追求的“魔力”和宇佐见堇子拥有的“超能力”，都是为外界所不能理解，无法接受，甚至遭到嘲讽的异能，教授因为它的追究无法得到学会的赞同，堇子因为拥有能力而无法融入现实的社会，所以她们才会被充满非常识的幻想乡所吸引，因为在这里，她们才可以找到自己想要的东西。

从所处的社会逃离，这是宇佐见堇子和铃仙的共同点。不愿意参加战争，铃仙作为逃兵离开了月都，她离开了自己的种族，朋友，只是为了寻找那个可以让自己获得安宁的地方，从这点上来说，铃仙的选择并没有错，可是从现实层面来说，这就是逃避现实。堇子的做法虽然与铃仙不同但也是异曲同工，她认为自己如果融入大流之中，总有一天会被同化而变得平庸，所以排斥周遭的人们，而当发现在梦中可以进入幻想乡之后，她甚至会一整天都呆在里面，这便也是逃避现实。可问题在于，现实真的只有一个吗？正因为厌倦了外面的现实，所以才想去寻找另一个自己所希望的现实。从这一点上来说，堇子和铃仙并没有做错什么。

不得不进行选择的无奈，守矢一家与宇佐见堇子都是被迫做出选择的苦主。如果一个人从一开始就异于常人，并且当事人还认识到了这件事，那么就不能再用常人的思想去衡量她。作为神明八坂神奈子和泄矢诹访子原本就与人类不同，在外界逐渐失去信仰的她们选择进入到幻想乡之中，而作为侍奉守矢双神的东风谷早苗，想必也知道一旦离开了这两位，自己或许也会失去方向而选择了随她们一同进入幻想乡，都是无奈之举。那么对于堇子来说又如何呢？同样是无奈。与生俱来的才能，又具有极强的学习能力并且真的学到了不可思议的力量，堇子想要让自己远离他人却总是会被好事者找上门，最后创建了一个在旁人看来古怪的秘封俱乐部而最终赶走了周围的人，实在是无奈之举。被动抛弃和主动抛弃，其实是同样的东西，但无论哪一方，都是出于无奈才会这么做的——对外界的无奈。

为了寻求不一样的刺激，二岩猯藏如此，宇佐见堇子亦是如此。对于生活在外界佐渡地区并且与人类相处得很好的妖怪狸的一员，猯藏即便不进入幻想乡也不影响她的生活，之所以会前往，完全只是为了回应老友的请求。老友情面是一回事，可如果不是为了追求不同于现在生活的刺激，她完全可以拒绝这次的请求。宇佐见堇子就更不用说了，秘封俱乐部是为了曝光异世界秘密的俱乐部，这本身就是在追求刺激的生活。进入到幻想乡之后，她不仅很快就融入到其中，交到了先前一直不想拥有的“朋友”，还引发了一场不大不小的闹剧。幻想乡没有让猯藏和堇子失望，她们都在这里找到了属于自己的乐趣，还让她们因为命运相识，试想一下，如果一直在外界，她们会认识对方吗？答案显而易见。



无论是从外面进入，还是从里面出来，归根结蒂，对未知的探索，才是构成这一切的动力，是堀川雷鼓和宇佐见堇子共同的出发点。为了摆脱鬼的力量的束缚，获得新的力量，雷鼓选择了跨越那层禁忌的结界，前往外界去寻找新的力量。为了了解到隐藏在世界夹缝之中的真实，宇佐见堇子成立了秘封俱乐部，不断的探索最后获得了回报。对成功的渴求，是一切行为的动力来源，对于每一个求知者来说，得不到的东西又有什么意义。雷鼓和堇子都获得了自己所得到的东西，不仅仅是对她们，于每一个破壁者而言，有一个追求的目标，才让她们开始行动，不然的话，终其一生只会原地踏步，也就永远无法见识到自己心目中的真实了。

五个关键词，构成了宇佐见堇子作为一个破壁者的一切，而在这五个词汇之外的又一个词汇，就是传承。堇子继承了在她之前的前辈们，在破壁这条道路上继续走下去。而且，她的行为已经给幻想乡带来了一些不一样的东西，有的原住民已经可以通过一些方式来窥探到外界的世界，这对她们来说究竟是好事还是坏事，现在还不好说。

宇佐见堇子身上所发生的事情，是作为普通人的我们所向往的经历，我们希望自己有朝一日可以像堇子那样自由往来于幻想乡和外界。堇子的方式是否会导致她对现实生活的障碍，我们不得而知，但可以肯定的是，打破结界这种方式是不会被允许的，不仅是对外界，对幻想乡而言也是如此。就像茨木华扇所担心的那样“外の世界にあんな脅威が存在するなんて、広まらない方が良いと判断したのだ。知ったら外と戦う事になるのかも知れない。”处于秘境深处的幻想乡，就让它一直存在于那里就好了。但就像宇佐见堇子一样，我们追寻幻想的道路，永远不会停息。▲

朝花夕拾

Addendum to what through time

『Kantai Collection』

『舰队收藏』舰娘·补遗篇

——云龙型正规航母、龙凤型轻航母

Unryuu Class& Ryuuhou Class Aircraft carrier.

不知不觉，『舰队收藏』舰娘简介的系列文章也进入收尾阶段，于是将现在遗漏的新加舰娘也做一回补遗。未来『舰队收藏』继续推出新的舰娘，到时候笔者大概会以每次活动为契机来写新舰娘的简介文吧。

“云龙”型正规航母
Unryuu Class Aircraft carrier

1941年8月，日本帝国海军（以下略称为IJN）为了规划整顿开战后的兵力，对“丸五计划”（第五次海军军备充实计划）进行了修改，制定了“丸急计划”。该计划探讨了在“苍龙”型/“飞龙”型的基础上设计建造一型量产化建造的中型航母，来应对战时的需求。这便是“云龙”型的起源。“丸急计划”中“云龙”型只建造一艘，作为试验探路之用。

1942年6月中途岛一战，IJN一下子损失了4艘主力航母，太平洋局势发生逆转。为了尽快补充航母数量，IJN在“改丸五计划”中一口气加入了15艘“云龙”型的建造计划，加上“丸急计划”的1艘，合计16艘——这是IJN最初也是最后一次大规模量产化正规航母的努力，最终建成3艘：“云龙”、“天城”、“葛城”，另有3艘在战争结束时还未完工。

“云龙”在“飞龙”型的基础上进行调整与改良，削减了舷侧装甲，削减了搭载量，减少了升降电梯。但是改善了损管系统，增强了关键部位防护，改善了辅助降落系统，便于大型舰载机的使用。

“云龙”型建成服役姗姗来迟，此时IJN已经日薄西山气息奄奄，曾经显赫一时的机动部队已经变成被人任意猎取的火鸡。更何况，“云龙”型自身作为量产型航母，在诸多方面还不如母本的“飞龙”型，因而“云龙”型的经历也就显得格外的惨淡。

历史与游戏

“云龙”顾名思义，意为“（秋天）乘云而上的龙”。这也是IJN最后一次以祥瑞神兽为航母来命名，“云龙”的妹妹们则开始用山岳之名来命名，同重巡洋舰一样。战后，海上自卫队倒是没有隐没这一舰名，用其命名“苍龙”型潜艇的2号舰。考虑到“云龙”与“苍龙”作为航母时的血缘关系（“苍龙”——“飞龙”——“云龙”），这也是颇有缘分。

1941年8月，“丸急计划”列入1艘“云龙”型航母的建造计划。1942年8月，“云龙”于横须贺海军工厂开工，1943年9月下水，1944年8月完工，与同期完工的2号舰“天城”一同组建为第一机动舰队第一航空战队，搭载的航空队为第601航空队。从开工到服役，“云龙”花了24个月，比起“苍龙”的37个月、“飞龙”的36个月自然大有进步。然则，这跟当时美帝“下饺子”的速度根本没法比。

1944年10月莱特湾海战中IJN第三舰队（IJN航母机动部队主力）覆灭，第601航空队也在台湾航空战中逐渐丧失战力。机动部队的旗舰临时移到“云龙”上，随后又转移到“龙凤”，紧接着11月“第一机动舰队”（下辖第二舰队、第三舰队）解散。IJN已经毫无正面对抗美帝舰队的手段，便挖空心思开始搞特攻作战。12月，“云龙”搭载“樱花”特攻机及大量陆军士兵和作战物资，在驱逐舰“时雨”、“桧”、“枞”护卫下，

前往菲律宾。途中遭遇美军潜艇伏击，被命中 2 枚鱼雷，引爆了搭载的“樱花”，最终沉没，舰员及搭载的陆军士兵绝大部分都随舰喂鱼。

游戏中，“云龙”于 2014 年 8 月 8 日的夏季活动“AL 作战 /MI 作战”中作为 E-5 海域的通关奖励而实装，之后历次活动中都有掉落。6-3 海域实装后，提督们就非活动期间可以在 6-3 捞“云龙”了。

虽然稀有度很高，但是“云龙”的数值与历史一样，较为惨淡，目前也是战力最差的“正规航母”（不算齐柏林小姐的特殊夜战属性的活）。即便通过用“改装设计图”进行了改造，“云龙”也只能勉强勘用，不过改造之后自带 3 个“六〇一空”的飞机及“彩云”，还算是对得起付出的 1 张“改装设计图”另外，“云龙”改有专门的出击任务，完成后，再完成对应的机种转换任务，便可以获得“烈风（六〇一空）”，千万记得去做相关任务。所以总体说来“改装设计图”的使用优先度还算较高。虽然战力较弱，但是比轻航母还算有些优势，因而“云龙”在陪练与支援方面还算较为经济。

舰娘

“云龙”一登场，给人的第一印象就是画风不对，给人一种仙人的感觉。蓬松的卷发，配上长长的大辫子，服饰大胆暴露却又充满东方的要素，非常神秘的感觉。就连官方四格都不仅感慨“云龙”的画风不对。与其他正规航母往往持弓或弩相比，“云龙”的舾装更偏向“龙囊”、“飞鹰”等那样的修道召唤系。——反正在实际运用中，“云龙”也是干着轻航母的工作。

从性格而言，“云龙”也是软绵带着慵懒，然而实际上却又颇为努力，不过终究显得有些拘谨。因为是战争末期才登场的悲剧角色，“云龙”自然经受来了战争末期的清贫，因而她的厨艺就没法指望了，一日三餐都是非常清苦，倒是更显得像是“仙人”。

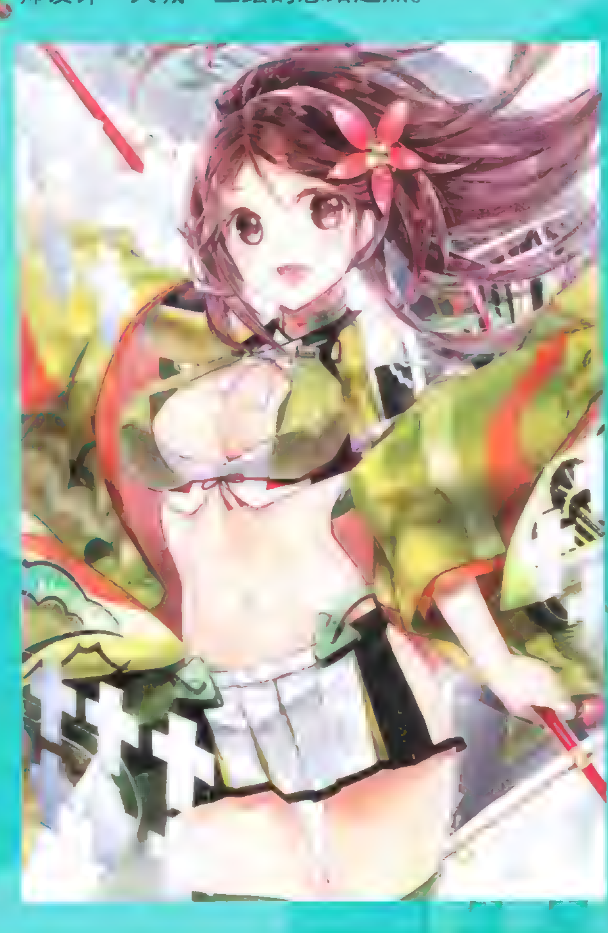
“云龙”最初也是最后的一次出击就是充当“樱花”的运输舰，无论是搭载“樱花”还是充当运输舰，都让“云龙”耿耿于怀。至于对待潜艇，那更是潜艇恐惧症患者的一员。不过，与当时的伙伴“时雨”，自然是非常要好，这两个人性格也的确相当得契合。

因为与『亮剑』的主角“李云龙”重名，因而在国内提督那里也有相当多的『亮剑』梗，看『亮剑』捞“云龙”也曾经是一大玄学。

历史与游戏

“天城”，即为静冈县伊豆半岛上的天城山。初代“天城”为 IJN 草创时期的木质单桅纵帆船；二代目“天城”则是“八八舰队”中“天城”型战列巡洋舰首舰，受『华盛顿海军条约』制约，与二号舰“赤城”一同改造成航母，结果遇上关东大地震，舰体损坏严重，不得不放弃改造计划，而用原本预备解体的“加贺”顶替了“天城”改造为航母。因而三代目的“天城”最终还是成为航母，也就颇有意思。

“天城”于 1942 年 10 月长崎三菱造船厂开工，1943 年 10 月下水，1944 年 8 月与“云龙”同期完工，一同编入第一航空战队，并担当战队旗舰。“一航战”所属的第 601 航空队随着战事吃紧被调离参加台湾航空战与捷号作战，并损失殆尽。没有航空队的“天城”便一直驻留在吴港，作为浮动对空炮台使用。由于没有使用航空甲板的必要，“天城”在驻留吴港期间用树木等物品进行伪装成一个小岛，这也是画师设计“天城”立绘的思路起点。



1945 年 7 月 24 日，美军大规模空袭吴港，"天城"在空袭大破不得不座沉于吴港。

1946 年 12 月，日本开始打捞"天城"，直到次年 7 月打捞作业才完成。"天城"打捞上来后被拖到函馆进行解体作业——这在"天城"的放置台词中有所体现。

游戏中，"天城"于 2015 年 2 月的冬季活动中作为 E5 通关奖励而实装，目前还无法通过其他途径获得。数值与"云龙"基本一致，改造也是需要消耗"改装设计图"，改造之后同样自带"601 空"的三种飞机，在运用上并无别致。

舰娘

与有些慵懒的姐姐相比，"天城"则显得更为乖巧听话，颇有大和抚子之风。未改造前的立绘便是非常正式的和服，上面所勾画的事物倒恰好是"天城"伪装时所用到的事物，甚至全身和服的形象本身也是伪装的一种，只有改造之后，"天城"的形象才与"云龙"相仿，大胆暴露却又充满东方神秘风情。

跟"云龙"一样，"天城"由于长期没有飞机可用，只能充当对空炮台，对此一直耿耿于怀，尤其对待飞机便是非常痴迷，不肯轻易放手。

"天城"不仅仅憧憬姐姐思念妹妹，对待提督也是温柔有加，至少比起甘于清苦的姐姐相比，她在料理方面实在是要强了不少，不但自己可以下厨，也拜托间宫做点心与提督一同品尝。到了傍晚，"天城"还会同提督一起欣赏火烧云，也是颇有情趣。不过到了深夜，"天城"也会感到少许害怕，露出小女人的一面。

"天城"改造前的大破立绘基本不露，全是躺下做 orz 状，这一形象也是变成了一个梗。实际上这个形象是捏他"天城"在吴港大空袭中座沉而来。

葛城改

葛城

CV 茅野愛衣

机动部队旗舰葛城，出击！……早就想这样说说看～

历史与游戏

舰名源自奈良县与大阪府境内的葛城山。初代目为 IJN 草创时期的单桅纵帆船。

"葛城"于 1942 年 12 月吴海军工厂开工，1944 年 1 月下水，1944 年 10 月完工，既是 IJN 最后一艘建成的航母，也是建造时间最短的一艘航母——当然这并没有啥卵用。其他"云龙"型航母随着战事恶化也逐渐终止建造，反正造出来了也没啥卵用。

本来预备搭载的动力机关生产延期，"葛城"最终采用了"阳炎"型的动力配置，因而航速上比起 2 位姐姐要慢了一些（也间接影响到了游戏中"葛城"的乳量…雾）。

1944 年 10 月莱特湾海战后，IJN 航母仅剩下新建成"云龙"、"天城"、"葛城"与幸存的"龙凤"、"隼鹰"等舰，重新组建第一航空战队，搭载的第 601 航空队仅剩约 50 架飞机。即便如此，第 601 航空队还不断抽调去参加台湾航空战与捷号作战，最终名存实亡。IJN 琢磨着如何发挥这几艘白板航母的作用，就准备让剩下的航母部队搭载特攻飞机进行特攻作战，然而此时 IJN 已无余力支持这一作战，不了了之。

1945 年 2 月，IJN 残余航母停止一切航空训练，"葛城"与"天城"便龟缩在吴港。4 月，IJN 将"葛城"、"天城"等舰转移到附近的三子岛，加以伪装，充当对空炮台。7 月，美军再次大规模空袭吴港，"天城"中弹座沉，而"葛城"虽然也被命中，但是却损伤不大，尚可航行，就这样迎来了战争结束。

战争结束后，"葛城"凭借其宽大的机库，活跃在运送日方军队复员归国的任务上，最终运送了近 5 万士兵与民众。

游戏中，"葛城"作为 2015 年 4 月春季活动"发令！第十一号作战"中 E2 通关奖励而实装，目前尚无其他途径。

"葛城"在数值上与两位姐姐差别不大，最大的差距自然还是运值，改造（同样需要改造）后搭载的飞机也有所不同，仅搭载 2 种"第 601 航空队"飞机，不过"流星（601 空）"却是目前最强的攻击机之一。

舰娘

比起两位从头到尾都散发着成熟魅力的姐姐相比，"葛城"无论是从外形上还是性格上都显得更为孩子气一些。这大概源自她用的是小学生的动力装置——虽然现在叛徒小学生相当不少了。

"云龙"、"天城"、"葛城"的发着舰道具都是神社旗帜 + 神道祭具的组合，"云龙"是旗杆两端的剑，"天城"则是神乐铃，而葛城则是"梓弓"。因而"葛城"在人设上有点往弓道服饰的"一航战"、"二航战"靠拢，可以说是两种航母舰娘风格的融合。

无论是从外表用色还是内在性格来看，"葛城"憧憬"瑞鹤"也就不难理解——历史上"葛城"服役时，还幸存的老资格航母就剩下"瑞鹤"了。性格上，跟"瑞鹤"一样，"葛城"也是个傲娇，嘴里不肯轻易让步，有些撒娇邀宠的味道；对待姐姐"天城"，也有较强的姐控情结。不过，提督对她倒是意外的上心，甚至可以为她做夜

会做早餐，这在诸多舰娘里也算是相当惊人的[illegible]了。

原本在正规航母里被经常当做不成熟小妹妹的“瑞鹤”终于有了憧憬自己的小妹妹，其中的滋味大概也是很值得回味。因而同人作品中，正规航母之间的人际关系便变得更为复杂。

历史与游戏

“龙凤”之名，原本是轻航母“凤翔”的备选名之一。当潜水母舰“大鲸”改造成轻航母后，便依据航母一般以瑞兽命名的规则取名为“龙凤”。

“龙凤”原本为潜艇母舰“大鲸”。IJN 为了避开『华盛顿－伦敦海军条约』限制而建造了若干航母预备舰，以便战时快速增强航母兵力，其中潜水母舰“高崎”、“剑崎”、“大鲸”就是这样的航母预备舰，这三舰后来分别改造成轻航母“瑞凤”、“祥凤”与“龙凤”。“大鲸”原本就是“剑崎”型潜水母舰的改进型，因而“龙凤”与“瑞凤”、“祥凤”也算是具有相当近的血缘关系，甚至“龙凤”在一些场合也被归入“瑞凤”型改造航母。

1935 年 4 月，“大鲸”于横须贺海军工厂开工，1933 年 11 月下水，1934 年 3 月，服役。1941 年 9 月，开始航母改造作业。受到美军杜立特空袭及自身动力装置的问题，“大鲸”的改造过程被拖延了好几个月。1942 年 11 月“大鲸”改造成航母完毕，并改名为“龙凤”。然而由于动力装置先天性不足，“龙凤”的航速较低，注定了她难以担当主力。12 月，“龙凤”初次航海便遭遇美军潜艇伏击。

1943 年，“龙凤”留在本土后方培训舰载飞行员，或者执行海上护卫运输任务。

1944 年 6 月，“龙凤”与“飞鹰”、“隼鹰”等低速航母编组为第二航空战队，参加马尼亚纳海战，这便是“龙凤”最初也是最后一次航空战。不过“龙凤”在此役中几乎毫发无损，倒是“飞鹰”战沉，“隼鹰”大破，“龙凤”冒险救助了两舰的幸存者。8 月，“龙凤”与航空战舰“伊势”、“日向”及轻航母“隼鹰”组成第四航空战队。10 月，莱特湾海战之后，四航战主力“伊势”、“日向”脱离前期菲律宾海域活动，“龙凤”与“隼鹰”则编入第一机动舰队。缺乏合适的飞机与飞行员，“龙凤”也充当了特攻飞机运输舰，前往菲律宾，中途改成前往台湾，卸下“樱花”后返回本土。

“龙凤”回到吴港，变成专用的练习航母，燃料不足后甚至停止了飞机活动，专心充当浮动的对空炮塔。1945 年 3 月，美军空袭吴港，“龙凤”大破，然而“龙凤”一直磕磕碰碰活到战争结束，只不过失去了航行能力，未能参加战后的复员运输行动。

游戏中，“大鲸”/“龙凤”于 2014 年 6 月 6 日实装，目前可以在 2-4、2-5、3-4、3-5、4-4、5-2 等海域掉落。“大鲸”等级 25 级时，可以消耗一张“改装设计图”改成“龙凤”。

“龙凤”作为轻航母战力并不突出，“龙凤”改初始自带九七式舰攻（九三一空），这是反潜能力最强的飞机之一。但是整体说来，“大鲸”并不太值得消耗一张改装设计图去改成“龙凤”。

舰娘

尽管服饰上，“龙凤”跟“大鲸”已经截然不同，但是“龙凤”的性格还是跟“大鲸”时代一样温顺优雅。哪怕“龙凤”已经披着戎装，但是骨子里还是那个喜爱照顾别人的“大鲸”，尤其是对于提督，照顾细致入微，无论是料理还是洗衣、扫地，都是打点的井井有条，娶妻如此，夫复何求?

从“大鲸”到“龙凤”改，立绘三变化，不愧是玖条爹，相当之努力。“龙凤”继承了“大鲸”的巨乳，“龙骧”在轻航母中的敌人自然又多了一位。不过“龙凤”还是相当标准的“玖条”脸，与其他“玖条”角色的互动自然也是顺理成章的。其中，“时雨”X“龙凤”就是相当人气的 CP 组合。▲

镇守府通信 秋季活动专题

Guardian harbor Times

当各位读者们看到这里时，想必已结束了“福利”的秋季活动，进入新一个月的月常和回血状态。经历了哀鸿遍野的夏季活动，面对以水雷战队为核心的秋季活动，不知诸位提督们的心情是怎样的呢？总之还请伴随着总结一起牢记这段燃烧着激情和油弹钢铝桶的经历吧。

历史背景

本次活动中第一阶段作战的原型就是 43 年 7 月间的科隆班加拉岛夜战，认识到夏活策划不足的 DMM，在活动开始前官方推特就不断明确透露相关要素，可以说是手把手的教提督们挖梗了。具体背景是 IJN 在美帝的稳健反攻中不得不辗转支撑战线，对被扔在海岛上的陆军马鹿展开支援。史实中该地区的输送展开了数次，其中 7 月 12 日派出的第二水雷战队部队遭遇了敌舰，被击沉了旗舰神通号。这也就是为什么 BOSS 完全就是带了 VR 眼镜的神通模样的原因吧，以及道中能凑齐各种连号川内型的原因……

抛开架空的第二阶段派遣作战，第二个有背景原型的就是第三阶段维拉湾夜战了。其中比起这次战役更著名的是未来的美国总统肯尼迪在这次作战中驾驶的 PT 鱼雷艇被撞沉。另外这次作战中美帝驱逐舰利用雷达优势击沉 3 艘 IJN 驱逐舰而自己毫发无损，是美帝首次在夜间鱼雷战的胜利，让 IJN 真正认识到大势已去。

输送登陆系统

作为历史原型是输送作战的活动，当然少不了输送系统。同之前田中在杂志访谈中承诺的一样，本次活动中的解谜要素确实明确了很多：带着运输桶以及大发艇能够提升运输效率，并且在地图中用旗子标明了运输目的地；根据最后在 BOSS 战中的胜利判定来计算运输有效部分的比例；又因为作战核心输送，因此不管 BOSS 点旗舰最后击破与否都能完全攻略海图。

▲运输系统血条类似于通常海图1-6的样式

kantai collection
news flash
艦これ

新敌舰

比起深海神通，提督们肯定对 PT 小鬼（小爹）印象更为深刻。玩过 COD 系列的提督大约还记得其中一个著名的飞机关卡，在南太平洋诸岛之间活跃的鱼雷快艇就在里面出场过。在官方的紧急修复下，非攻略组提督们接触到的回避相对弱化的 PT 小鬼群依旧能给大家留下深刻的噩梦。

▲PT小鬼群：田中在访谈中剧透过秋活将会实装“地味”不起眼的深海单位，但是这完全比关底BOSS还有存在感好么！

▶比起夏季活动中关底破甲完成后在面板数值也不显示，只有拆包大佬确认到，本次活动破甲的表现就简单明了得多了。

▲也被称为深海神通

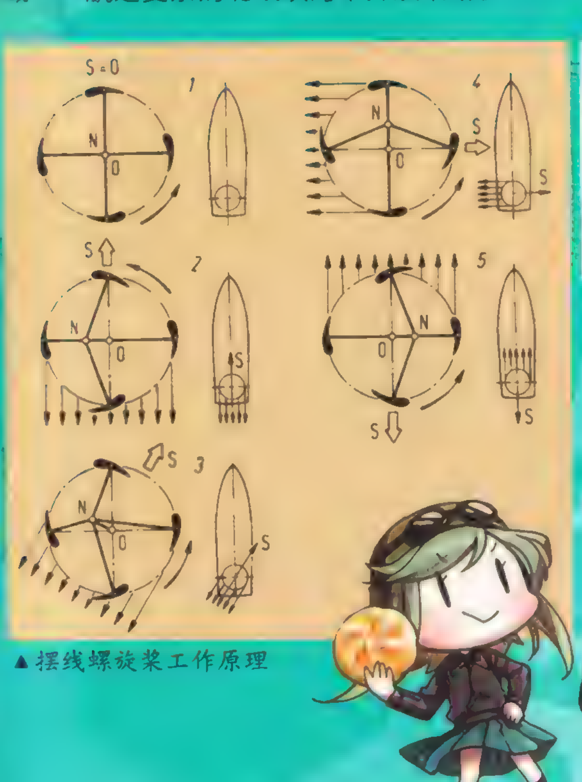
破甲要素

所幸 DMM 这次将弱化重置时间修改到早上五点，对于晚上回家才能肝舰的上班族来说是一个有利的改进。上次活动中一些工作日勉强出击的提督回家削甲完成之后抬头发现只剩下几十分钟用于击破 BOSS，运气不好道中劝退的话算上回复疲劳的时间，能够正经出击的次数就屈指可数了。根据这个状况对于有心肝甲力有不逮的提督来说，未来的活动攻略建议第一周击破最后一阶段以外的海域，然后工作日补给回血刷满闪，在第二个周末中抽出一天全力肝过去

本次活动中包含破甲要素的海图为 E4 与 E5。其中 E5 破甲要素很明显，对比 BOSS 旗舰的立绘就能看出头上戴的 PT 小鬼同款帽子是破甲标记，因此路上刷足了小鬼的提督们就轻易得知破甲方法。而 E4 就隐晦多了，幸好经历了夏季活动的攻略组提督们很快摸到了门路，同前次活动，击破道中的路基型深海单位就可以破甲，另外空母机动部队进BOSS时深海旗舰的立绘和语音也产生了变化。

齐柏林考据介绍

相信本次活动中除了援力十足的练巡鹿岛小姐以外，最受人关注的新舰娘就是齐柏林小姐了。岛田家的德味舰一向带着浓郁的岛田个人风格，此次也不例外的充满了考据要素。除了在活动开始前的例行维护中官推头像提前透露的舰装引发考据热潮，在早早捞到她的欧洲提督和秃头提督中也获得了不愧是岛田舰的赞叹。事后岛田在推特上发布了很多详细的设定想法，相信提督们已经在贴吧和微博以及提督群中看到过了在此不再赘述。这里深入解说下齐柏林底部的シュナイダープロペラ（Voith Schneider propeller 施奈德螺旋桨）。其中文的科学叫法是平旋推进器或摆线推进器。与通常的螺旋桨运动形式不一样，它的每个叶片都垂直装在船底部可旋转的圆盘上，并能绕垂直轴作水平方向旋转和自转，调整桨叶的角度可以产生任何方向的推力。虽然输出功率不如传统螺旋桨，但是对于船体的操控性能有很大的提高，很适合在齐柏林小姐设计目标海域——航道复杂的北欧峡湾中开展活动。



▲摆线螺旋桨工作原理

▲齐柏林考据贴

▲德国装备妖精被意呆吃货的传染了！

总结展望

总而言之，随着 IJN 舰娘渐渐实装，未来可以期待的大型舰屈指可数，只能靠德意舰来提升活动热情已经是显然的趋势了。

圣诞活动展望

在截稿日前，官推更新了头像并宣布将要实装圣诞节限定语音的信息。不知道会不会跟以前圣诞节活动一样去北方酱哪里抢礼物箱呢？（田中请善待萝莉，谢谢）▲

治愈的秘宝是一日三餐“红茶”配“黄油”

——路走来的て~ちゃ与Windmill社（下）

■文/完蛋了的国王
■责编/白石 ■美编/塔里

大神来了又走 留下了骂名和一部畅销作

Expert' s come and out

俗话说得好，行家一出手，便知有没有。あごバリア的第一次出手就让风车社上上下下都吃一惊，新企画的风格跟之前那部『結い橋』相比完全是南辕北辙，原先略偏向本土化的和风巫女加魔法少女的风格被完全舍弃了，取而代之的是全盘欧风的幻想物语风格，这是风车社作品风格的第一次大转变，也是一次永久性的转变，此后公司新作的风格就基本固定在了欧风幻想的路线上。あごバリア在 BasiL 时期其实并没有涉猎过治愈系的题材，BasiL 的三部作品都是基调中略带阴暗面的游戏，『Bless』是一部借虚拟网络世界这个舞台来探讨人性的作品，第二作『21-Two One-』里加入了杀人事件和推理成分，而第三作『それ散る』则是原计划制作成郁系游戏后来改为纯爱校园物的手持作品，总之并没有做过甜腻的治愈系题材。风车社也不是软硬皆施地要求あごバリア一定要迎合治愈系的口味，不过有一个不容易改变的先决条件就是风车社的画风，虽然只开发过一部真正意义上的新作，但包括こ～ちゃ在内的作画团队显然已经在治愈系的轨道上运行了很长一段时间了，要动摇其画风的基础是有难度的，于是あごバリア干脆快刀斩乱麻，另起炉灶去尝试新的游戏类型。『くれいどるそんぐ』推出时有一句宣传语是“1 人 VS 国家，胜率连 1% 都不到的战斗从现在开始！”听起来霸气十足，可再对比游戏绵软无力的人设又瞬间感觉到满满的违和感，让人忍不住一探究竟这到底是一部怎样的作品？其实如果说游戏的日文名字多少有些故弄玄虚的话，那么英文名“The tale of the last dragon（最后一条龙的物语）”就一目了然了。游戏里的人类世界曾受到魔物的蹂躏，将人类从灭绝边缘拯救过来的就是龙，然而龙早已消亡殆尽……但某日当主人公在喧嚣王都的小巷中偶遇一个怀抱谜之生物的少女时，被告知这就是世界上最后一条龙的幼体，少女为了从各方意图抢夺的势力手中保护幼龙而四处逃亡，于是玩家们的任务就是保护少女和幼龙，如果需要的话不惜与整个国家为敌。乍看之下好像有点逼格，玩过以后发觉也就这么回事，细想一下就会发现风车社又不是在做一部幻想题材的冒险 RPG，压根不会有那么多阴谋诡计和打打杀杀的内容出现，这就是一部把宠物置换成幼龙的萌 GAME，冲着保护幼龙这么一个噱头，各种各样的妹子被吸引到主人公周围，其中有妹系的第一女主角丽雅，有不谙世事的公主殿下梅蒂斯，有英姿飒爽的主人公的同僚女骑士艾尔特，有元气满满的酒家看板娘塞伦尼娅，等等等等……游戏的 6 位女主角来自于社会的各个阶层，原本不可能聚到一起的这些少女，因为一条龙而与主人公邂逅，继而被推倒，就像所有“宠物情缘”类型的 Galgame 一样，只是借宠物的噱头好让各种不同类型的女主角陆续登场，从角色和事件类型上来说都要比传统学园物宽泛不少，游戏背景也比较好套用，养龙的话就是幻想系，养外星怪物的话就是 SF 系啦。不过这样的游戏终究跳不出角色 GAME 的窠臼，游戏的成败最后还是要归结到两个方面，人设画得好不好？角色线写得精彩不精彩？

▲『はぴねす！』女主角之一的高峰小雪，走神秘系黑长直御姐路线，配色以こ～ちゃ偏爱的黑、紫色为主，成熟且高贵

▲『はぴねす！』第一女主角神坂春姬，本作里主一般的存在

先来说说人设方面吧。在经历过被全公司吊打的“悲惨”岁月以后，こ～ちゃ此刻的日子比公司刚成立那会儿是好过了许多，『くれいどるそんぐ』的女主角数量增加到了 6 位，其他男女配角也是 6 人，仅靠こ～ちゃ一人之力恐怕是太勉强了，所以这次社长大人啼兔终于出手相助，然而从结果上来说却未必是好事一桩。由于此前こ～ちゃ的画风曾被玩家诟病为“面瘫”，而且 CG 的品质也存在诸多瑕疵，尤其是 HCG 的水准不够，所以こ～ちゃ等人这次的当务之急是改善以上这些方面。ちゃとら的做法倒也简单粗暴，兼管宣传工作的他干脆直接在游戏产品介绍网页上打上了大大的“H”、“多”、“安”、“初”四个关键字，相当吸引眼球。四个关键字分别代表“H 浓度乃历次最高”、“多彩的感情表现”、“安定及充实的机能”和“初回限定小册子”，其中只有一项是关于游戏系统的，大意是系统经过了改良，操作性更佳，另三个方面都是与作画端有关的。关于 H 度的话题，ちゃとら可以说是动足了脑筋，考虑到こ～ちゃ经验和画力方面的先天不足，ちゃとら想到的对策是把裁判权留给玩家，让玩家们来决定到底想看什么样的 HCG，这招钓鱼大法相当管用。风车社在一本介绍工口游戏

的杂志上一连几期刊登了募集企画，得到了读者们积极的反馈，据说后来こ～ちゃ完全是参照着应募者们的建议来完成HCG的。杂志名为『Colorful PUREGIRL』，是一本命运多舛，发行时间不长的小众刊物，2004年时就停刊了，正值『くれいどるそんぐ』发售后不久。其实风车社早在制作『結い橋』时就委托过『Colorful PUREGIRL』搞读者企画，奖品是一套游戏软件，外加名字被写进STAFF表的殊荣，只是从杂志的知名度来说，效果如何就不好说了。当然不管风车社的宣传攻势是真是假，是顺应民意还是绑架民意，风车社的这招确实见效了，虽然玩家们未必会天真到自我麻醉地认为『くれいどるそんぐ』的H度确实发生了翻天覆地的变化，但他们却不像之前那样肆无忌惮地予以批评了，因为建议是他们给的，再骂就是搬起石头砸自己的脚，而且为风车社辩护的自干五玩家肯定比以前要多得多。

感情表现丰富这一项显然是针对こ～ちゃ“面瘫论”的，老实说在这个问题上こ～ちゃ是有点无辜的，尽管笔者上文里提到过こ～ちゃ为此琢磨出了一套改良措施，但问题的关键并不完全在他的画风。内行人应该知道丰富立绘的表现力是演出的份内事之一，一个好的演出可以指导画师画出让人眼前一亮的事件CG，也懂得在恰当的场合下使用相应的立绘来增强表现力。在风车社成立伊始并没有一个专职担任演出工作的成员，很多场合下都由企画发起者兼任，后来有一个叫いこもといさや的演出家加盟进来，演出乏力的问题才得到根本性的改善。此外这次唏兔的加入也在一定程度上丰富了角色的感情表现，唏兔的画风比こ～ちゃ老练沉稳，五官比例也好，脸型和身材也好都大大强于当时的こ～ちゃ，他的加入有助于提升游戏原画的整体水平。而且可能是唏兔本人个性使然，他的画风给人以乐观积极的印象，而不像こ～ちゃ总显得有些腼腆放不开，所以如果把插科打诨类型的角色交给唏兔来刻画，那么角色的表情自然而然就丰富起来了，游戏整体的氛围也会随之变得欢乐了不少。至于那加出来的初回限定小册子，既然有实力能做得起初回限定版，附个小册子什么的也不是多了不起的事，塞一点人设资料、原画什么的并不会给画师增加多少负担。

做了以上这么多改进，那么效果究竟如何呢？效果的确是有的，但远不如想象当中这么大。唏兔的加入原本是为了分担こ～ちゃ的压力，结果却变成了喧宾夺主，抢走了本该属于こ～ちゃ的风头，而后者却因为状态不稳定引起了作画崩坏。本作的作画分担是，こ～ちゃ负责丽雅、塞伦尼娅、艾尔特，唏兔负责梅蒂斯、蜜儿和菲欧娜，三比三的的平均分派，不过第一女主角丽雅在こ～ちゃ这边，他才是主力原画师。可惜こ～ちゃ直接把丽雅画崩了，而且是崩得体无完肤，将四肢和五官比例均不协调的丽雅和落落大方、楚楚可怜的梅蒂斯放在一起画功高低立显，要是照这样宣传出去的话是自损招牌啊，可第一女主角不上游戏封面还叫什么第一主角，后来采取了一个折中的方法就是把第二女主角梅蒂斯公主殿下也一块放上封面。梅蒂斯可是本作的第一人气角色，幻想＋公主恋人的王道路线也是后来玩家们最认可的一点，早知如此当初把梅蒂斯和丽雅的主要性互换一下不就万事大吉了吗？可惜没有那么多如果。

令人略感失望的不仅仅是作画端，应该说脚本端的中庸表现才更让期待度满满的玩家们感到泄气。原本あごバリア拿出这么一个养龙的幻想题材企画确实令风车社上下耳目一新，好好写的话未必不能跻身良作的行列，前提是好好写的话……看一看游戏的STAFF表吧，脚本一栏里有あごバリア、ちゃとら、EQ这三个名字，最后一位显然是个名不见经传的外注写手或干脆是谁的马甲，其实也就6条主角线，以あごバリア的笔力何须动用三个人呢？莫非他是在偷懒？还真是！姑且先来扫一眼2004年度Galgame的销量TOP100榜单吧，『くれいどるそんぐ』在其中赫然在列，销量15000套不到，排名第42位，这对于一家实力仅在二三线之间徘徊的新公司而言无疑是一个令人振奋的好成绩。那么再来看看榜首三强：第一位是霸者『Fate/stay night』，以14.6万多套的成绩遥遥领先，第二位『CLANNAD』同样创造了大卖10万套的惊人佳绩，第三位『SHUFFLE!』虽然逊色不

△『はぴねす！』的C69促販用插画，比较少见的高峰学姐与上条沙耶的巫女装形象

▲『祝福的钟声』游戏外包装插画，可以明显看出御姐系角色的强势地位

』但也狂销5.4万套，别忘了这可是Navel社的出道作。等等，这里为什么要提到Navel社，跟あごバリア有什么关系？关系大了！因为这位老兄连招呼也不打就跳槽去了Navel，让风车社全公司上下都傻了眼。『SHUFFLE!』的发售时间是2004年1月，比『くれいどるそんぐ』还早了一个月，可在『SHUFFLE!』的STAFF表里明明就写着あごバリア的大名，而且包揽了企画和脚本之职，换句话说『SHUFFLE!』是一部完全由あごバリア发起，并一手制作的作品。『SHUFFLE!』与『くれいどるそんぐ』的开发周期是基本重叠的，很显然这位任性的大神是在一边吃着风车社的俸禄敷衍了事，一边帮Navel全权筹备新作的开发。喂喂，这样厚着脸皮吃两家饭真的没关系吗？当得知木已成舟后，风车社方面还是无奈放走了あごバリア，谁叫那边才是真爱呢。原来当年业界大触西又葵跟前男友八重川麻寻反目成仇愤然离开BasiL后不久公司就宣告解散了，矛盾的导火索是2001年铃平广的离职，接着あごバリア也受到排挤而离去，其实这两人的离职都是在BasiL正式倒闭之前，因此自然要寻找下家以求糊口，铃平广投靠了COCKTAIL SOFT，在『快餐店之恋3』里谋得了出人头地的机会，あごバリア则去了Windmill。后来西又葵在2003年2月注册成立了Navel，第一个想到的就是把好姬友铃平广给找回来，あごバリア跟铃平广的关系本来就不错，经不起三劝两劝的，终于还是背负了叛徒的恶名干起脚踏两条船的勾当来。『SHUFFLE!』发售并大卖后，双方都知道缘分已尽，あごバリア便正式加盟了Navel，风车社这边其实也没有什么损失，反而收获了一部销量过万的HIT作，但这样一来他们等于又退回了原点，原本被寄予厚望的脚本大神跑了，想培养成主力原画师的こ～ちゃ状态又一直很低迷，公司接下来该何去何从呢？

款款而来 惊艳登场的“他”

Amazing debut

风车社的应对措施虽然略显笨拙，可毕竟还是很快行动了起来。就像球员状态不佳时教练会把他放到板凳席上一样，原画师状态低迷的话也会受到降板的待遇，こ～ちゃ在『くれいどるそんぐ』发售后经历了一段漫长而又难熬的雪藏期。游戏毕竟是大卖之作，要知道从处女作『結い橋』热销12000多套以来风车社就没缺过流动资金，他们总不必像一些濒临倒闭的小公司一样提心吊胆地过日子，成天惧怕有债主上门催款，他们要做的是趁热打铁，巩固自己在业界的地位，而且他们可以不紧不慢地来。2004年11月风车社发售了品牌创立以来的第三部本格新作『魔法とHのカンケイ。』，脚本写手是新人木之本みけ，原画师则是上文

▲角色出自[illegible]开发的游戏『メルクリア』，名为菲奥莱莉亚，是该作第一女主角[illegible]游戏在上市前曾邀请好几位业内大腕原画师绘制应援插画

提到过一次的叶贺ユイ。叶贺ユイ是业内少数靠玩票玩出名堂的原画师——当然他现在的身份应该是漫画家和插画师，最初也是玩同人的时候被拉进了风车社的关系网，前前后后合作过好几次，不过独立担任原画师则是第一次，也是唯一一次。让一个局外人来充当主力原画师，看得出风车社的决定中充满了无奈，可神奇的是改走学园物路线，并无特别亮点的『魔王とHのカンケイ。』居然也卖出了 8000 多套，可见风车社作为所谓新兴中坚厂商的号召力并不完全来自于社员们的幻想，而是确有其事。既然暂时不用为开发经费的问题犯愁，那么风车社就有了足够的时间酝酿新作，这一次他们足足花了将近 9 个月的时间才推出第四作『ちょっと素直にどんぶり感情』，开发阵容进行了大换血，由啼兔带领 5 位脚本写手共同完成，题材则是平庸的后宫纯爱 ADV。值得一提的是这是啼兔在公司成立后第一次独立完成一部游戏的原画，对他本人来说也是一次新鲜的经历，可就像笔者之前提到过的，社长大人似乎是个生性自由的人，做起人设来没有很强的计划性，比如他无视角色的年龄，把游戏的 5 位女主角的身高全部设定在 160 公分以下，却让其中一个身高仅 136 公分的袖珍少女搭配一对 89F 的巨乳，但其实玩家会发现此人并非少女，而是一个未亡人少妇，还有两个女儿，三个母女都是玩家可推倒的对象，这么充满背德感的大胆设定在纯爱作品中貌似并不多见。身高也好，身份也罢都是其次，要命的是啼兔独立完成原画时反而没有了与こ~ちゃ搭档时的那种优越感，作画变得松懈而随意起来，崩坏的程度与『くれいどるそんぐ』相比甚至有过之而无不及。但就是这样一部不尽如人意的作品竟然也卖出了 9000 多套，让笔者不禁怀疑起这些黄油玩家们的鉴赏能力来。可毕竟糊弄玩家也是要有个限度的，就在外界的质疑和埋怨声渐渐嘈杂起来的时候，风车社闪电般地发售了第五部本格新作，也几乎是在一夜之间，质疑声也好，埋怨声也好，统统化作了赞叹声！就是在这一片赞叹声中，带着迷人微笑的“他”款款而来，华丽登场了……

▲『TECH GIAN』2009 年 2 月号海报

▲出自『TECH GIAN』2008 年 9 月号

这个“他”当然不是指我们的こ~ちゃ老师，而指的是新作『はぴねす !』里的人气女装角色渡良濑准，这位当年号称地位仅次于宫小路瑞穗的业界第二女装少年竟出自一部非女装题材的作品，而且地位只是区区配角，实在让人大跌眼镜。可这也从一个侧面反映出角色的魅力值之高，亦即人设画师的手腕之高明，这位后来被捧上天的风车社肱骨之臣，治愈系大神级画师，跟一年多以前还被玩家们唾弃和揶揄，惨遭冷遇多时的原画师竟然是同一人，这恐怕比渡良濑准的走红还令人感到意外。

其实很多玩家都已经通过前期各种宣传资料获知了こ~ちゃ的重新复出，不过对于这位被雪藏了一年半之久的前主力原画师，玩家们的信任还有待重新建立，要重获信任，最终还是得靠实力。こ~ちゃ这一年多里究竟做了些什么功课呢？那自然是闭关修炼画功去了。こ~ちゃ眼前就有一个现成的老师啼兔，啼兔的包子脸萝莉画风很主流很有市场，把他这种运笔圆润的地方学过来对こ~ちゃ画风的改良很有裨益，而且こ~ちゃ的纪律性要强于啼兔，对作画崩坏的关注更多，只要多加磨练就不容易再犯过去同样的错误。在改良画风的同时，こ~ちゃ也把大量精力投入到了对构图的钻研中，他曾在访谈中表示 Layout 的设计占到原画比重的 90%，虽然有些过于夸张，但也显示出

璃两人可以攻略，另两位女主角高峰小雪和小日向李子需要在 happy ending 一次通关后才能解锁。这么一来在四人的女主角阵中也有了主次之分，于是在游戏中就形成了几个主要角色的梯队，根据角色的重要性，立绘和事件 CG 的数量当然也是不同的，这可以看做是こ～ちゃ在独立承担这么一部庞大作品的人设时所作的一点保留。本作人设另一个很显著的特点就是以丰满御姐型角色为核心，前面提到的四人中有三人的胸围都在 80 以上，第一女主角神坂春姬更是拥有 90F 的完美欧派，这在风车社以往的作品里还是第一次，こ～ちゃ驾驭御姐型角色的优势一下子展露无遗。学园物的框架给人设创造了很大的便利条件，こ～ちゃ可以从并不复杂的角色关系中解放出来，把更多精力放到角色本身上。新画风适合于御姐型的角色，这在こ～ちゃ改良画风时就已经预见到了，更圆润的笔触就意味着角色变得更肉感，三围大涨，色气度上升，有利于改善实用度不足的弱点。御姐型角色的登场也让角色的性格设定更多样化，神坂春姬在游戏中是才色兼备的学园偶像，走完美公主路线。柊杏璃是走本气高飞车御姐路线的金发双马尾。高峰小雪是神秘气质的黑发魔女学姐。在众御姐的围追堵截下，本作只安排了男主角的义妹小日向李子这一个人畜无害的萝莉妹系女主角，想借此洗去萝莉化的倾向，从而靠本作扩大风车社的

こ～ちゃ对这个曾经是自己软肋的领域的严重关注。他认为角色的姿势是构图的重中之重，因为自己并不是一个擅长表现角色丰富表情的画师，于是就把着眼点放在人物的姿势和衣着这些细节方面力求提升角色的魅力值和画面的整体效果，结果非常成功。こ～ちゃ与风车社其他几位画师相比有几个很醒目的优势。其一，こ～ちゃ不挑角色类型，照他自己的话说就是“守备范围够大”，御姐类的角色只有他能画，啼兔和叶贺都是萝莉党，136 公分 F 杯的妖怪应该糊弄不了玩家第二次，游戏还是需要御姐类型的角色，就像『くれいどるそんぐ』里那样，这类活只能找こ～ちゃ来搞定。其二，こ～ちゃ对 CG 品质的要求更高，毕竟是发生过作画崩坏并被降板的不快经历，而且其本人也很清楚自己在表情描绘方面的劣势，因此在对 CG 进行检查和补正时特别积极，こ～ちゃ后来终将脱颖而出，靠的不是与生俱来的天赋，而是后天的谦逊和勤勉。其三，こ～ちゃ对色彩的运用更有一套独到的见解，他比较崇尚白、黑、蓝、紫四色，四种颜色看似并无关联，其实里面藏有こ～ちゃ的色彩哲学。首先黑白是一对色彩属性极强的对比色，很容易塑造出角色的个性气质，一般用白色表示天真纯洁，黑色表示深沉厚重，举例来说端庄的大小姐角色配的都是白丝，而魔女类的角色穿的都是黑袍黑帽，两者的属性差异一目了然，不过黑白同时使用的效果也很卓绝，被视为二次元神器之一的女仆装就以黑白为基调色，这也是こ～ちゃ个人非常喜欢的一种服饰。蓝和紫是冷色调，尤其当蓝紫相融时，蓝色可以用来表现清凉的感觉，紫色是代表着高贵冷艳，同样是“冷”的概念，蓝和紫的含义却完全不同。对冷色调的偏爱是因为こ～ちゃ认为暖色调比较难驾驭，的确他的画风并不太活泼，一味滥用暖色调未必能达到自然的观感，这时候如果用冷色调适当作为陪衬，则更能强化暖色调的视觉效果，这种有趣的尝试在こ～ちゃ日后的作品中不断闪现，屡有神来之笔。

『はぴねす！』的主要女主角只有四人，而且根据特别的设定，初期只有神坂春姬和柊杏

▲『电击姬』2005 年 10 月号的海报

▲为某女仆主题的游戏特典绘制的应援插画

受众群，こ～ちゃ的用意确实是再明显不过的了。当然任何事情都不可能一蹴而就，こ～ちゃ对于人设的改造其实只进行到一半，后续着重将对角色的衣着下功夫，『はぴねす！』毕竟是王道学园物，女性角色的服饰多少显得有些单调，不是制服就是魔女装。与人设的改造平行进行的还有上色手法的改良，从『はぴねす！』开始我们看到了更多的融合了动画涂技巧的CG涂法，这种涂法的特点是阴影更复杂，层次感更好，色彩的渐变也较普通CG涂更丰富，这样可以发挥こ～ちゃ优秀的色彩感。以上提到的这些都令玩家们对こ～ちゃ有了耳目一新的感觉，但这还不是游戏魅力的全部。

无论こ～ちゃ如何精心雕琢这些萌态各异的女主角们，有一件事恐怕是无论他如何大胆预估都估不到的，那就是渡良濑准的爆红。渡良濑准原本只是一个戏份不太多的配角，根据前述的女主角分档，重要性只排在其后的第四档。在游戏里准是男主角的“男闺蜜”，他不仅有着完美的女性心理，并且以小恶魔般的萌萝作态恼杀了学园内大批拥趸。准的大人气全靠2005年1月横空出世的『少女爱上姐姐』所带动起来的女装热潮，很难说こ～ちゃ没有借鉴“奶糖罐”的游戏创意，准本来就是一个无足轻重的配角，多加一个配角也是锦上添花，而且剑走偏锋的女装角色一定能引发玩家的话题，只是连こ～ちゃ也没想到准会鸠占鹊巢，挤掉他笔下那些心血之作的女主角们，变成舆论和玩家瞩目的焦点，或许这就是萝莉党人对风车社的小小报复吧。

こ～ちゃ的卧薪尝胆终于换回了好结果。根据一份比较权威的统计数据，『はぴねす！』在2005年一年里劲销28370套，这个数字排在了年度销量榜第十位，这可以说是二线厂商所能企及的“天花板”高度，其实也是风车社迄今为止的最高销量和最佳排名。能创作出这么一部绝对的大热话题作，首先应当关注的是こ～ちゃ堪称现象级的发挥，不过『はぴねす！』人设和原画以外的方面也不能忽视。这仍旧是一部由ちゃとら和こ～ちゃ共同担当企画的作品，游戏的角色阵规模不小，正副女主角6人，包括渡良濑准在内的主要男女配角也有5人，这些工作量应该就已经占用掉了こ～ちゃ几乎全部的精力，除作画以外的全部重担应该就落

到了ちゃとら一个人身上。『はぴねす！』的游戏类型是非常王道的幻想魔法世界观的学园物，舞台基本上没有离开过魔法学园，所以世界观设定和角色线的设计并不复杂，脚本部分由ちゃとら和另外三位助手一同完成。这次非常值得一提的是演出和音乐两部分。本作的演出大爆种，一扫风车社过往演出粗糙的印象，不仅制作了非常丰富的立绘，提供了充足的表情包，而且在 CG 制作上不惜工本，将游戏核心要素之一的魔法战斗全部 CG 化，此举被认为放大了こ～ちゃ原画的魅力，并获得了空前的好评。音乐方面风车社自创建以来一直未给予足够多的重视，从『結い橋』开始就一直委托给独立音乐人 OdiakeS 来全权负责，诚然 OdiakeS 是一个实力拔群的音乐人，参加过『Kanon』的制作，可以跟折户伸治平分秋色，但毕竟长期由一位音乐人独占的话不容易做出风格多变的配乐，而且 OdiakeS 对歌曲方面投入的关注远不如 BGM 多，这不利于风车社的大作策略。于是在『はぴねす！』制作时，ちゃとら特别邀请了著名音乐团体 Elements Garden 加盟，为游戏谱写了多首人气主题曲和角色歌，尽可能利用到了几位名声优的嗓音和唱功。

其实说到本作的声优阵，这又是另一个值得一书的话题。第一女主角神坂春姬的声优是玩家们非常熟悉的业界歌姬榊原ゆい，“永远十九岁”的榊原ゆい在音乐方面天赋异禀，唱作俱佳，如果只把她当做一般声优来使用那实在是暴殄天物，风车社花了大价钱把榊原请来当然是有所图谋的，唱主题曲、角色歌自不用说，以她为核心的广播剧和广播节目也是一个不能少。另一位声优主役成濑未亚是一个人生经历比榊原ゆい还要丰富得多的人物，她是归国日侨，小学时代才从委内瑞拉迁回日本，从高中毕业后干过很多工作，先是在秋叶原的女仆咖啡店里做妹抖服务员，而后又做过一段时间的兼职游戏 debug 工作，在偶然发觉自己有声音方面的天赋后才报名了声优培训班，入行了游戏声优，一般向游戏和黄油都配过不少，与风车社的合作是从『くれいどるそんぐ』开始的，此后便成为公司的御用声优之一。成濑这个人兴趣十分广泛，有一段时间主动放弃声优工作，转职当起了 SD 原画师，这便引出了前文中提到的与こ～ちゃ之间的一段师徒关系，下文中会再详谈此事。

△为『Megami Creators』绘制的原创插画

游戏改动画，声优变画师 总之皆有可能

Everything is possible

在原画、脚本、演出、音乐、声优等各方面都做出相当成绩的『はぴねす！』想不大卖都很难，2005 年恰好是 Galgame 业界黄金岁月的巅峰期，TYPE-MOON 的作品连续两年刷新销量纪录，激发了更多玩家对黄油的热情。也就是在那段时期，由黄油改编的 TV 动画逐渐多了起来。跨平台化成为 Galgame 业界最时髦的话题，以游戏作为原点，突破平台障壁的家用机版、改编漫画、小说、广播剧、乃至规格最高的动画纷至沓来，令一部单一的作品最终发展成为一个庞大的系列。『はぴねす！』贵为 2005 年度销量榜前十之作，可挖掘的商业价值实在太丰厚，风车社甚至不惜为这部作品暂停了新作的企画，并且属意こ～ちゃ专门成立了一个叫“ういんどみる Oasis”的副品牌，名字“Oasis”来源于游戏『くれいどるそんぐ』里一间酒馆的名字，酒馆的看板娘塞伦尼娅正是出自こ～ちゃ笔下的角色。这块属于こ～ちゃ的“新绿洲”在一段时间里几乎占用了公司所有的优质资源，一门心思筹备『はぴねす！』的衍生作。2006 年 7 月 FD『はぴねす！ りらっくす』发售，半年不到的时间狂销 27000 多套，高居年度销量榜第 11 位，再度令整个业界为之震惊。

『はぴねす！ りらっくす』这张 FD 完全就是相应玩家的号召，为服务玩家而打造的。之前正作里的两个第三档女主角式守伊吹和上条沙耶被扶正为正牌女主角，两人一个是身材娇小可怜的学妹、一个是男主角死党的妹妹，体型均属于典型的贫乳少女，属性上颇有重叠之

处，区别在于式守伊吹是喜欢虚张声势的小傲娇，上条沙耶则是落落大方的大和抚子。总之一句话就是联手小日向李子一同来强化妹系角色的存在感，把原先持观望态度的一批萝莉控老玩家们重新吸引过来，此举效果卓著，销量是不会骗人的。当然 FD 热销的最大功臣还属我们的真・学园偶像渡良濑准，三个妹妹的人气加起来恐怕也敌不过一个伪娘，这次准终于有了专属的脚本线，满足了很多绅士玩家们探索“♂×♂”结局的强烈愿望，游戏也总算名正言顺地跻身女装 GAME 的行列，假设没有这张顺应民意的 FD，渡良濑准未必能达到史上女装少年第二的高度。

自从ういんどみる Oasis 成立后，『はぴねす！』的跨平台化工作就如水银泻地一般顺次展开，继 FD 之后推出了小说和漫画的企画，新的角色歌集和广播剧全部交给新创业不久的 5pb. 唱片公司来打造，制作人是大名鼎鼎的志仓千代丸。跨平台化的最高境界自然就是向着 TV 动画发起冲击，当年将带有大量 18 禁内容的黄油改编为全年龄的 TV 版动画尚属高风险的小众领域，荣誉总是属于那些名作。近十年来但凡能在年度销量榜前十内拥有一席之地的大卖之作或多或少都有过挑战 TV 动画的野心，其中不少作品付诸了实践，不过真正成功的事例并不多。2004 年是 Galgame 改编较多的一个年份，前十的佳作中『Fate』、『CLANNAD』、『SHUFFLE!』、『下级生 2』、『ラムネ』、『Canvas2』、『君望』多达 7 部作品先后改编为 TV 动画。翌年这一势头得到延续，又有『ToHeart2』、『黎明前的琉璃色』、『つよきす』、『SchoolDays』和『はぴねす！』五部前十作加入了 TV 动画化的战团，2006 年 Galgame 改出现了一个小井喷，挑剔的观众自然要把几部题材相似的作品拿出做个比较。与『はぴねす！』类型接近的学园恋爱后宫物有『SHUFFLE!』、『下级生 2』、『Canvas2』、『ToHeart2』、『黎明前的琉璃色』、『つよきす』等好几部，是一个传统激战区，不过 Galgame 改普遍不受动画公司重视，动画综合品质不算高，每季往往成为收视大战的牺牲品，不少作品都像『黎明前的琉璃色』一样发生了严重的作画崩坏而成为观众的笑柄，也有部分作品如『SHUFFLE!』和『SchoolDays』玩起了女主角黑化的小把戏以博取观众的眼球。几乎所有 Galgame 改都遇到了画风走形和情节遭篡改的通病，其中结局最惨烈的莫过于 DEEN 版的『Fate』，后来被飞碟社洗掉，落得被人完全遗

▲ FD『祝祭的钟声』里新登场的角色阿瓦莉尔，也是一只拥有爱猫属性的萝莉型人偶

忘的命运。『はぴねす！』的动画版当然也不能幸免，动画版人设画风的变化还在老玩家可以接受的范围内，至少こ～ちゃ带有动画涂风格的画风在真正的动画媒介上不会出现太大的违和。但脚本就没有这么幸运了，动画的脚本作者遇到了所有后宫 Galgame 改都会遇到的一个问题：究竟走哪条角色线？最终的结论是神坂春姬的王道路线一本到底，但这样的话就不能不让大批渡良濑准的死忠和那些萝莉党老玩家们感到失望了。老实说这种单季完结的广告片实在不值得抱有太大的期望值，随便看看就好了。动画版真正的亮点还在声优，本作保留了三位御姐女主角声优的位置，这在 Galgame 改里相当罕见。榊原ゆい、成瀬未亜和高峰小雪的声优日向裕罗三人都是值得纪念的初次担纲一般向 TV 动画的声优主役，榊原ゆい还演唱了动画 ED 曲『マジカル★ジェネレーション』，有幸第一次跻身了 Oricon 周榜单的 TOP50。『はぴねす！』对几位声优主役来说都是事业生涯中里程碑式的作品，她们与风车社的合作持续了很长时间，与こ～ちゃ的私人关系也都很融洽。榊原ゆい和成瀬未亜都喜欢画画，后来自然而然地拜在こ～ちゃ门下跟着学习数码绘，榊原画伯的艺术悟性很高，画起插画来像模像样，她曾调侃自己的师父是“出生于法兰西的こ～ちゃ老师”，大概是指こ～ちゃ具备法兰西画家的那种浪漫和纤细并存的艺术头脑吧。成瀬未亚的学习能力不在榊原画伯之下，而且是一个愿意在某一方面下功夫钻研的努力家，在こ～ちゃ的指导下她很快掌握了一些插画方面的要领，也明白勤能补拙的道理，抓紧平时每一个机会练画，但凡有机会给粉丝赠送小礼品都会奉上自己的亲笔画作，也经常在个人主页上发表习作。成瀬画伯对绘画的热情终于转化成为对画师职业的一种执念，2007 年成瀬未亚做出惊人举动，她正式签约风车社成为 SD 原画师，并在新作『ツナガル★バングル』里成功出道。SD 原画师是一个比较稀缺的职业，在こ～ちゃ等人的鼓励下，成瀬决定作为画师一直走下去，她甚至在 2010 年停止声优工作，专事插画事业。成瀬作为画师的成绩颇丰，她曾在 7 部作品中担任 SD 人设和辅助原画师，还给多达 5 家 Galgame 公司提供过插画稿，连四格漫画也被她成功征服。在为画师事业忙碌了 5 年多后，心满意足的成瀬才在 2013 年宣布重回声优界。对于这两位名声在外的弟子，こ～ちゃ似乎更乐意以一个粉丝的心态与她们交往，对他来说，机缘巧合下带出了两位喜爱画画的声优，这也是他身为风车社主力原画师的一个意外收获吧。

▲游戏『色に出でにけり わが恋は』的看板插画，这部作品由こ～ちゃ和鸣海ゆう合作完成

こ～ちゃ的人设哲学 眼睛要小，胸部要大

Smaller eyes, bigger breast

ういんどみる Oasis 的出现使风车社开发体系一分为二，新品牌拿走了更多的优质资源，老品牌反而将主打地位拱手相让。新品牌确立了以こ～ちゃ为核心的开发体制，于是老的ういんどみる就要另觅原画师了，公司吸纳了年轻的女画师犬洞あん，让她和刚刚转为 SD 原画师或濑未亚合作完成了新作『ツナガル★バンブル』，于 2007 年 10 月发售，第二年又开发了续作『ツナバンらぶみくす』，两部新作延续了前作热销的势头，均卖出了万套左右。不过犬洞あん任职于风车社的时间并不长，做完两部游戏后不久就挂印而去，投身到如火如荼的轻小说插画领域里去了。后来こ～ちゃ一度短暂回归ういんどみる，帮助一同制作了 2010 年 4 月发售的游戏『色に出でにけり　わが恋は』，之后就一直以制作人的身份监督新作的开发工作。こ～ちゃ的主战场还是在他的“新绿洲”，从 2006 年『はぴねす！ りらっくす』发售以后，受到诸多衍生作品的影响，こ～ちゃ一直苦于无法集中精力于新作的企画，他的忠实拥趸们者来足足等待了两年半时间才等来了又一部本命新作『祝福的钟声』，这是一部堪称こ～ちゃ之职业巅峰之作的游戏。

2009 年 1 月发售的『祝福的钟声』基本上延续了『はぴねす！』的设定路线，魔法幻想的世界观，加学园舞台，再加以御姐为主导的人设。本作的女主角阵维持 2 御姐 1 中性 1 萝莉的配置，第一女主角天真烂漫，充满好奇心的天然萝莉米奈特，有着 142 公分，66.5AA 罩杯的超娇小身材，不过其正身并非人类少女，而是一个人偶。第二女主角，也是本作的人气 TOP 卡丽娜是正统的王道型御姐，有着一头飘逸的金色长发，89F 的本作首屈一指的傲人身材，而且还是国家元首的爱女，兼主人公幼驯染和所属公会“Oasis”的主人，强大的天赋属性早早奠定了其反客为主的表现，成为游戏实际上的招牌女主角。卡丽娜也是こ～ちゃ第一个设计定型的女主角，虽然人设是以米奈特为起点开始的，但其设定工作在一上来就遭遇了困境，陷入苦斗的こ～ちゃ直到最后才勉强完成了米奈特的全部 HCG，这份艰辛转化成了某种程度上的畏惧感，唯恐勾起『くれいどるそんぐ』时的不好回忆，こ～ちゃ似乎有意避免增加米奈特的曝光率，在大多数宣传资料、杂志插画上出现

▲大人气的阿尼艾斯和托尔蒂亚双子姐妹在 FD『はぴねす！りらっくす』中成功晋升为可攻略女主角

在显要位置上的始终是卡丽娜和另一位御姐切尔西，要么就是同样喜欢耍宝的阿尼艾斯和托尔蒂亚双子姐妹。说到这四位角色，切尔西的身份是护卫首都的神殿骑士，有着威风凛凛的御姐气场，打扮上显得中性化，但 170 公分的身高配上 84C 的胸部亦掩饰不住满满的女人味。女主角阵中敬佩末座的阿尼艾斯扮演的是活跃气氛的角色，性格爽朗，喜欢恶作剧，76A 的身材虽然略显单薄，但身上戴满了各种可爱的饰物，还是个爱猫一族，在玩家中的人气不低。托尔蒂亚姐妹萨尔纱和利托斯是一对搞笑活宝，姐姐活泼爱现，妹妹表面三无却很毒舌，身为“Oasis”的竞争对手托尔蒂亚社的正副社长，虽为配角，但存在感十足，后来在 FD 中果然地位大幅提升，其人气地位相当于『はぴねす！』里的渡良濑准。综上所述，本作的人设平衡感非常出色，不遑多让为一部优秀的角色 GAME。像风车社这样识时务的中小公司也不争什么面子，并不在系统、游戏性方面多做不必要的宣传，就是堂堂正正的以角色 GAME 的定位来卖，并且延续了『はぴねす！』时非常成功的跨平台战略，在游戏发售前就举行了盛大的角色歌 CD 宣传攻势，借著名音乐人上松范康的名气力促 CD 销量，同期漫画版也开始连载。第二波便是热闹非凡的人气票选，人气票选的途径有网络投票和路演两种，路演的手法是在店铺内悬挂巨幅角色海报，让体验了游戏试玩版的玩家把店铺提供的贴纸贴到海报上以示应援，人气最高的角色往往全身上下都被贴满。但同一个档期里游戏新作数量众多，店铺则空间十分有限，

只有个别力捧的大作才有这个路演的待遇，而整个 2008 年 12 月，在秋叶原几乎随处可见『祝福的钟声』的角色巨幅海报，其宣传力度之大亦可见一斑。第三波宣传以こ～ちゃ为卖点，在日本全国几个主要大城市分别举办签售会，使こ～ちゃ的名气日隆，风车社招牌画师的地位已不可撼动，跻身业界一流画师的步伐也不可阻挡。经过这三板斧，接着依次上演的才是动画化的好戏，12 话的 TV 动画版于 2010 年 7 月档播出，反响明显要好于此前的『はぴねす！』，翌年又追加了 1 卷 OVA。经过这一系列的大手笔宣传，游戏销量一路长虹，轻松突破 2 万套，一举杀入年度 TOP3。次年发售的 FD『祝祭的钟声』也在短短两个月里收获 1 万多套的销量，继续保持风车社的一直以来的稳定表现。

纵观『結い橋』以来风车社的作品，没有值得一提的精巧系统，谈不上多有趣的游戏性，脚本大体上马马虎虎，音乐也基本靠外包，唯一靠得住就是人设和原画。虽然中间经历过坎坷和低谷，但风车社始终没有放弃こ～ちゃ这位功勋卓著的首席原画师，这才成就了作品的连续大卖。很多时候，尤其是当こ～ちゃ的状态起伏不定时，他会主动选择窝起来，一个人静静搞他的企画，花些时间把他的想法具象化，这个周期往往会很长，有时超过一年以上，一旦构思成型，人设也已经有模有样时，こ～ちゃ才重新组织起开发团队全力以赴投入工作，用几个月时间打造出一部游戏。从『はぴねす！』开始的作品基本上都是这么个开发模式，且屡试不爽。

身为企画者同时也是原画师的こ～ちゃ自然有一套自己的美学，而『祝福的钟声』是一部真正贯彻了こ～ちゃ式美学，或者说是人设哲学的作品，其哲学的核心是两个字：御姐。指导思想是一句话：眼睛要小，胸部要大。在こ～ちゃ初画集的长篇访谈中有过这样一个问题，问当事人最不擅长画什么，这本是一个很客套的提问，画师通常会例行公事般地自谦一番，不过こ～ちゃ回答得格外认真，他说他最不擅长画微乳和大眼睛，理由倒也简单直白，就是不容易掌握比例和平衡感，反面例子不是别的，正是『くれいどるそんぐ』。こ～ちゃ的苦恼在旁人看来并不是很好理解，通常胸部越大越难掌握平衡感，据说很多画师会以头部作为参照物来加以考量，但其实上围和罩杯数仅靠目测是很难拿捏的，画师又不可能拿着软尺进到屏幕里给女主角量胸围，只能大致估计乳房容量相当于头部二分之一时是 D 杯，三分之二时是 G 杯，比头还大时则是 H 杯以上……如此云云。微乳的好处在于根本无需为乳房容量而烦恼，在胸部稍微画一点隆起物就可以交差了，什么形状啦、肌肤透明度啦、受地心引力影响而发生微妙改变的欧派外形什么的烦恼就留给牛顿老师好了。没想到こ～ちゃ反其道行之，竟自叹微乳比巨乳难画。

至于眼睛的大小，业界普遍的观点也是大眼睛比小眼睛容易画，萌系画风的核心萌点就是违背正常比例的大眼睛，在萌画风刚兴起的一段时期里，甚至出现了比拼谁能把眼睛画得更大的风潮，从而诞生了一批眼睛（含睫毛和眉毛部分）占脸蛋三分之二大小的妖怪级美少女，后来这个比例逐渐下降，目前普遍认为维持在二分之一至三分之一左右的区间内为宜。画师入门先学人体比例，后学五官的画法，其中眼睛的画法是重中之重。很多时候我们衡量一个 Galgame 画师属于什么派系，有没有个人特色往往会以眼睛的画法为主要线索。こ～ちゃ

▲『电击姬』2010 年 8 月号刊登的『祝祭的钟声』宣传海报

▲绘师100人展第三届的参展作品，涂法上似乎发生了一些变化，改CG涂为平涂，或许是为了迎合自己“插画师”的新身份

早年曾研习过F&C社的画风，眼睛的线条比较圆润，眼珠呈卵形而不是七尾奈留式的上圆下方的扇形，上睫毛和眉毛的部分也都是弧线，没有一点点棱角，F&C中后期如桥本タカシ、☆画野朗都是类似的风格。不过こ～ちゃ笔下的眼睛确实如其所言，要比正常的F&C风格要小一些，比例不到头部的三分之一，而且こ～ちゃ常画一些两边分开式的刘海，露出额头部分，显得眼睛的比重要更小一些。这种情况在こ～ちゃ设计御姐型角色时尤为多见，换言之，“眼睛要小，胸部要大”这句真言其实是针对御姐型角色的。对待萝莉型角色时还是常规的做法，大眼睛突显角色的天真可爱，根据身材比例缩小的胸部也大多显得恰到好处，微乳与微乳之间各有差异，并不觉得有失当之处，当然这说的都是自『はぴねす！』开始的作品。

秉持“眼睛要小，胸部要大”理念的真正原因有二，其一就是こ～ちゃ对御姐类角色的偏爱，刚才也提到过『はぴねす！』和『祝福的钟声』都是走御姐路线的人设风格，后者更是画师御姐美学的典范之作。其二则是下意识地逃避H度不足的沉疴痼疾，微乳萝莉类角色的HCG对大多数正常性癖的画师来说都是难点，握不能握，夹不能夹，吸又吸不动，抖也抖不起来，确实少了很多把玩的乐趣，表现力比之巨乳也差了不是一两个档次。こ～ちゃ讲了个笑话，说每个游戏里总有一位胸部最大的女主角，在设计HCG时，如果不给这个“奶牛”角色配上乳交的场景，那玩家一定会写投诉邮件来抱怨“这个角色太没有存在价值了”，こ～ちゃ苦笑诚如斯言，巨乳角色的存在价值往往就是靠HCG来决定的，这就是业界。然而只有很少一部分作品可以无视平衡性，祭出全巨乳角色阵容，人设画师不能不考虑萝莉控玩家们的感受。这么说来真是难为了全天下的巨乳画师们了，这也更显出大枪苇人之流的伟大之处。

从台前转到幕后的こ～ちゃ

On the stage to backstage

『祝福的钟声』的再度大卖令ういんどみるOasis一度如日中天，两个品牌同时存在必然会引起竞争，虽然有时候内部竞争并非公司经营策略的初衷。自从ういんどみるOasis独立后，啼兔的处境逐渐变得微妙了起来，贵为社长的他既不是其中某个品牌的主力原画师，也没有担任监督或制作人的职务，如果只是偶尔客串一下辅助原画师的话，那么在外界看起来他就是大闲人一个了，但要啼兔在包括こ～ちゃ在内的其他原画师面前放下“大前辈”、“大社长”的架子那是万万不可能的，过去某一段时期他或许还可以在画力方面稍稍压制こ～ちゃ，但自从『はぴねす！』狂飙大卖之后，こ～ちゃ重新夺回风车社首席画师的声誉，无论从技术还是名气上说啼兔都早已被甩开一大截了，在这种情况下ういんどみるOasis的出现无疑令其在公司内的地位进一步降低，矛盾就不可避免了。

说来也很奇怪，虽然号称是自同人社团时代就一直相互扶持的多年战友，但啼兔和こ～ちゃ却很少在一起共事，两人往往是各做各的，轻易不相往来。こ～ちゃ自曝在制作『くれいどるそんぐ』时两位平分秋色的原画师都没说过几句话，各自画完以后分别交给美工上色，连画风也懒得统一（こ～ちゃ婉转地承认了一部分作画崩坏的事实），两人唯一的交集竟然是给游戏包装画封面绘。这种荒诞的工作关系恐怕并不只存在于风车社这一家公司，曾经亲密如西又葵和铃平广也有各自闷头画画，心想着对方是笨蛋是渣渣，然后任性地把自己的角色画崩的经历。既然原画师之间早有嫌隙，那么ういんどみるOasis的独立便成为了公司分裂的导火索。果然，在『祝福的钟声』发售后不

久，风车社就迎来了一波不小的离职潮，带头的自然是啼兔，陆续离开的还有画师犬洞あん、画二兼编程いこもといさや、脚本兼编程セロ一等几人，清点以后发现几乎都是原ういんどみる品牌的人。不过离职后的啼兔并没有选择自立门户东山再起，他几乎从玩家的视野中消失了，只是在 2011 年一部叫『ぜっちょースパイラル!! ～下宿人はわがままエッチな女の子ばかり～』的拔作里担任过一次主力原画师，游戏出自一个叫 ALL-TiME 的已经解散了的小工作室，而此后啼兔就彻底销声匿迹了

啼兔离去所造成的深远影响其实远比这个人在风车社所发挥的作用要大得多。表面上是ちゃとら接任社长一职，犬洞离开后的空缺由こ～ちゃ暂代，可实际上一家公司的运作并非外人眼中简单的过家家。ちゃとら原本就兼任企画、脚本、监督、制作人，还兼着程序组负责人的位子，升任社长后再也忙不过来，就只得把一部分工作转嫁到こ～ちゃ身上，后者原本只分担企画的工作，后来也客串起制作人来，因而在原画端投入的精力就越来越少了，从发展趋势看こ～ちゃ从幕前转到幕后只是时间问题，事实上从『祝福的钟声』开始，こ～ちゃ在原画端所占的比重就呈明显的下降态势，之后就再也没有面世过一部完全由こ～ちゃ独立原画的新作，传闻中将由他包揽原画的作品『ウィザーズコンプレックス』目前仍处于遥遥无期的状态。こ～ちゃ的淡出对风车社的老玩家们来说无疑是一个很大的打击，甚至对整个业界而言也是一大损失。不过把こ～ちゃ转去幕后的缘由都扯到啼兔一个人身上也是太过牵强的，从 90 年代打拼到现在的こ～ちゃ怎么说也有 40 好几了吧，专注力的下降是在所难免的，趁自己还拥有着绝对掌控力的时候转入幕后，以“原案 + 企画 + 制作人”的无敌身份指导新人和外注画师工作所收获的成就感未必就不如自己作为主力原画师奋战在第一线，复数原画师的登场毕竟可以丰富作品的画风，给玩家更多视觉上的享受，与不同的画师合作亦是新鲜而有趣的经历。2010 年 4 月的『色に出でにけりわが恋は』里，こ～ちゃ的合作对象是在 和 ALcot 社小有名气的鸣海ゆう；2012 年 月发售的『ウィッチズガーデン』里是与刚转正不久的“大弟子”成瀬未亚合作；2014 年绘制新作『春風センセーション！』时，搭档的对象又换成了老牌原画师藤原々々。每一次合作都有特别的化学反应，达成“1+1>2”的效果。而一旦兴之所至，こ～ちゃ也大可以再次独揽原画，刷一刷自己的存在感，毕竟从企画阶段开始就由他一人说了算

现今越来越多的老牌原画师义无返顾地纷纷转到幕后，原因也正在于此。花无百日红，谁不想早点给自己留好后路呢？值得钦佩的是，こ～ちゃ没有把个人利益放在第一位去考虑前途问题，以他这种级别的画师投身插画界不愁没有市场，可他既没有变身漫画家的大志，也无意涉足轻小说插画赚外快，同人创作方面更是意兴阑珊，こ～ちゃ似乎很满足于自己在风车社的成就和一亩三分地，满足于 Galgame 原画师的头衔，这是很多黄油玩家对其死忠的原因之一。画师也是普通人，也会结婚生子，也有英雄迟暮的那一天。令人悲伤的并不是画师在我们之前老去，而是画师们老去之前，我们已经不再玩黄油，不再看动漫。诚然こ～ちゃ也在渐渐老去，但他的作品并没有褪色，为了证明自己青春尚在，我随手买下了他唯一的一本画集。▲

我来了，我看了，然后 Fate/GO之六道体验

sixfold cycle in Fate/Grand Order

■ 文 / 无限的 hello ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

每次我玩一款游戏，都像是做了一次旅行。有句话说游戏有如人生，我要说手游恰似宇宙。因为手游带给玩家的不仅仅是游戏的娱乐性，而是来自于全方面的多重体验。后来我发现，玩家的体验来自于六个要素。而且根据玩家的行为，这些体验有六个来处，六个去处。如同佛教的六道轮回，流转不息。今天以 Fate/Grand Order（下略作 FGO）为例，讲讲这六道之法，希望各位玩家能够离苦得乐，常驻快乐真实。

DEGREE OF RECOGNITION

六道之天道——认同度

六种体验中，价值体验是来得最快，去得最早的。而价值体验的来去，就是我要说的天道——认同度。

之所以要一开始就讲这个是因为现在有很多很好的手机游戏，比如说 PND，千年战争，舰娘，社长，Lovelive!，碧蓝幻想……为什么要选择 FGO，或者说，为什么 FGO 还能在我的手机内存里占有一席之地？我想很重要的原因就是 Fate 这个 IP（知识产权，Intellectual Property）的成功。玩家对 FGO 的认同度基础建立在 Fate 系列多年来建立的口碑之上。跟之前 Mobage 上那个授权作品（比如说 Fate/Zero NextEncounter）不同，FGO 可是正统的 Fate 作品，衔着金钥匙出生的本作打从一开始就享有相当高的关注度，这点从事情登录破 7 0 万就能看得出来。也正是由于如此，在开始运营之后不久，就曾多次因为同时在线数过多超越

服务器负荷而导致要紧急维护，事后运营也没有少赔圣晶石，我的第一个四星从者小玉也就是那个时候获得的，现在想起来，真是一段难忘的往事。

FGO 的认同性不仅依存于 Fate 系列，FGO 的运营方也起着重要的作用。“喜欢”不需要什么理由，认同度这件事有时候是不可言说，甚至是不自觉的。但是 " 不喜欢 " 这件事，我们往往会情不自禁的要表现出来。因为认同 Fate 而选择 FGO，而后因为对 FGO 运营的不认同而选择离开，据我了解这样的例子并不在少数。

他们提出的理由一般有这几个：bug 多发，服务器不稳定，经常紧急维护；抽卡抽不到自己想要的，好不容易出一个高星的结果一看是礼装；剧情战斗难度比较高，想好好地看剧情都做不到；甚至还有人因为 FGO 而迁怒 Type-MOON，觉得是不是因为运营了 FGO 所以蘑菇就不出新作了。对于以上的看法，接下来我会一一解答。不过我首先想说的是，我眼中的 FGO 运营，是比较勤奋，比较上进，比较大方的。

说他勤奋，是因为运营除了定期举行大型活动之外，平时还设计了各种小型活动。比如说最近的一个活动就是 400 万 DL 登入奖励，只要在指定期间内登入游戏，就能领取到含有金火跟呼符的奖励哦。此外运营的勤奋还体现在问题对应的迅速上，一些其他游戏玩家反映了问题，只要不是影响游戏进行的，一般都会等到下次定期维护的时候才进行修正，而 FGO 的运营就肯马上进行在线修正。我对于这种态度十分欣赏。

说他上进，是因为运营能够听取玩家的意见，对系列系统层面做出一些重大修正。高速战斗模式，战斗前的敌方阶级提升等等这些功能都是原始版本所没有的，实装之后给玩家带来了巨大便利。要知道这些变革距离上个版本更新才不到一个月，考虑到系统的复杂性以及测试所需的时间，可以看出运营在这方面是相当努力的。

说他大方，地球人都知道 FGO 无氪第一个十抽有多好凑。别的游戏送石头是一个一个送的，FGO 送石头是几个几个送的，而且还是变着花样给你送，不止登入送，打支线剧情也送。大方的配布氪金道具的做法吸引到了新的玩家，留住了老的玩家。

对于 FGO 玩家，比起认同 Fate 系列，更要认同 FGO 运营。这样才不会走入意气用事的无趣，而没办法健康享受游戏带来的乐趣。天道基本上是乐多苦少的，这是当然。如果玩家都感觉不到认同性，对游戏本身丧失兴趣，没有玩家，没人氪金，那么必然的游戏运营也会出现问题，严重的时候就是关服停运。这款手游的生命也就宣告终结。其实我觉得，FGO 的推出跟月姬 ReMake 的延期并没有必然的因果联系，毕竟游戏开发商是 DELiGHTWORKS，跟 Type-moon 不冲突。我反而有一种感觉其实 FGO 才是蘑菇目前真的想做的东西。那么作为一名 Fate 系列的爱好者，作为一名 FGO 的玩家，我们是不是应该多点耐心，给多点包容，有条件的话也可以给点资金支援，让我们喜欢的 Type-moon，让我们喜欢的 Fate 系列，让我们喜欢的 FGO 更有生命力，在接下来的时间里，能够带给我们更多的惊喜呢?

SOCIABILITY

六道之人道——社交性

比起价值体验，情感体验往往才是一个玩家坚持下去的最重要理由。六种体验中，情感体验的形成所需时间最长，但形成后是轻易不会改变的。情感体验的来去，就是我要说的人道——社交性。

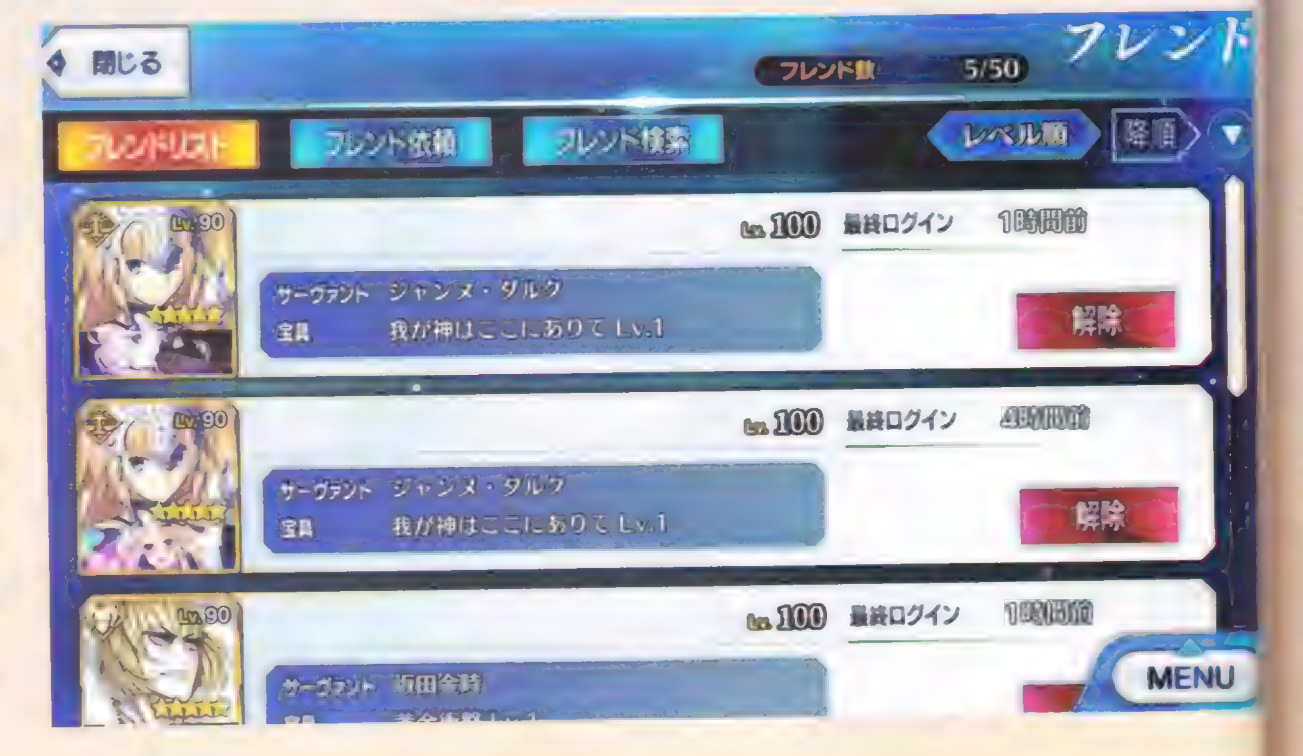
当前手游的社交性取决于两个方面，游戏内的社交以及游戏外的社交。

先说游戏内的，FGO 里面存在着战友系统，这是游戏内目前唯一可能与他人发生交流的手段。FGO 的战友系统是比较传统的战友系统：队伍一的领队角色会作为你的援助伙伴。每次在进入战斗之前可以从最近登录的玩家之中选择一位，使用他的援助伙伴跟自己的其他最多 5 骑组成队伍。战斗胜利后如果哪位玩家不是你的战友的话，可以对其提出战友申请，对方通过后双方互相成为战友。成为战友之后，在战斗中使用对方的援助伙伴时就能发动宝具了。虽然剧情战斗中有ＮＰＣ作为援助伙伴可以选择，不过要想比较顺利的过图，强力的战友可谓必不可少。这种战友系统里面，你与你的战友实际上是平行状态的，你们的行动互不干扰，互不影响。有人可能会觉得这样会缺乏一体感，没有共鸣。而这恰好就是我接下来要讲的社交性的第二个方面，游戏外的社交。

我们小的时候或许都有过类似这样的经历，大家放学下课后联机宠物小精灵。分享，是游戏天然的社交属性。到了手游，更是如此：玩家作为发布者通过在网络论坛，社交媒体，视频网站，贴吧，推特，微博上发布来自于 FGO 的战友邀约，攻略讨论，背景考察；或者作为参与者参与到这些话题中去，其实就已经完成了一个社交的过程。这个远比游戏中你加了几个强力战友更为重要，因为这是一个真实的过程，你完成了一个价值的二次传播。

有人说现在的手机游戏的市场价值一半取决于网络上对这款游戏的讨论热度。此话一点不假。一款一开始注册人数只有１０来万的游戏，通过用户们的自发宣传，影响传播开之后在几个月内完成了注册破百万的奇迹，网站上的排名也从１０几名一下子跳到前几名并且经久不衰——ＤＭＭ的舰娘这个活生生的例子再一次证明了一个简单的道理：游戏要成功，首先是开发商的事，更重要的是玩家的事。

爱一款游戏，就多点在微博上发它的图通过玩家宣传，使得更多人对作品产生兴趣，而这些人中有一部分会成为新的玩家，并再次对外传播。旧传新带新成旧，这个良性循环是非常重要的。就连 FGO 也不例外。事实上自从第三章封锁终局四海更新以来我的微博时不时都会出现 FGO 刷屏的情况。目前虽然还比不上 PND 等一线游戏，总的来说 FGO 还是挺安泰的。看来蘑菇可以准备好明年的 FGO 剧本了。



STORYTELLING

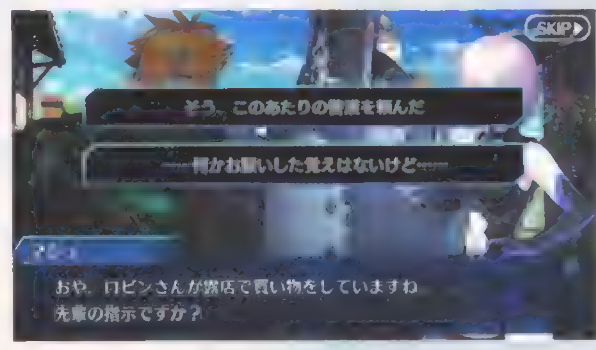
六道之阿修罗道——故事性

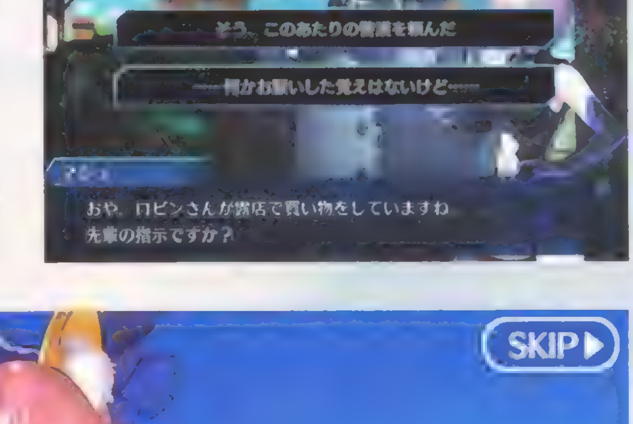
有情感体验自然就有理性体验。玩游戏什么时候要动脑子？看剧情时。理性体验的来去，六道之阿修罗道与故事性密切相关。

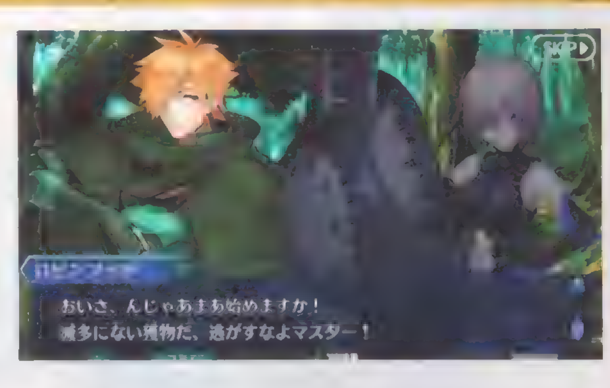
要把 FGO 的故事讲清楚，可不是三言两语能说得完的。大概就是有一个组织观测到 2016 年人类会毁灭，所以就执行了一个计划打算阻止毁灭的发生，主角也是其中一员，可惜该组织在计划启动前遭遇袭击，除了主角以外几乎全灭，有一个妹子跟英灵缔结契约保住一命，最后关头主角跟幸存下来的妹子一起传送回了过去，FGO 就此展开……想要知道更多背景设定的话，可以去阅读下 2015 年的时计塔，这可是官方的 FGO 前传小说，里面有提到黑幕的线索以及为什么 Fate 本篇不会发生 FGO 的理由，这里就不再展开。我主要想讲的，还是 FGO 这个游戏里故事本身的特点——文字冒险（ADV）风格。

具有 ADV 性的手机游戏，我是比较少见的。首先表现在形式上就与众不同——在剧情对话中会有选项出现，根据不同的选择对方会做出不同的反应。其他手机游戏的剧情我往往都会直接跳过，唯独 FGO 的剧情我是不跳的，非但不跳，每次剧情过后常常还会回头进回想选不同的选项，看到角色的另一面（虽然有时候 A B 选项结果一样）。结合预告里贞德提到“结局还没有人知道”以及宣传中“大家来完成这个故事”。我猜很有可能游戏中的选项并非只是摆设，而是起了投票器的作用。所有玩家的选择在后台被收集起来，看了这些统计数据之后蘑菇才决定故事结局走向。真是如此的话，蘑菇真的在下很大一盘棋。

说完形式说内容，剧情的展现是故事扯着人走还是人扯着故事走，是 RPG 跟 ADV 的最大不同。FGO 的故事中除了主要角色之外，可以发现有些角色经常重复出现，比如说女神，比如说穿刺公，比如说龙妹……我把这些人叫做主要的配角群。我认为这些角色是蘑菇有意识安排穿插进去的，为的就是保持 FGO 里人物出场的持续性。在最新更新的第三章里，这个倾向更加的明显。FGO 的故事具有很强的连贯性，人物的出场也有很强的持续性，加上坚实的背景设定，使得故事在某种程度上是可以预见的，这是 FGO 具有 ADV 特点的最大体现。好的 ADV 必定带有群像剧的成分。人与人的因果交流是故事发展进行的本质。这个时候，只有你才能去做这件事。而不是这件事必须要做，你只是恰巧被选择去执行而已。具有 ADV 性质的故事带给玩家的是强烈的临场体验，我们不会因觉得故事无趣而丧失动力，相反这种预测可能回避不可能的展开更加加深了我们对角色的印象。使得我们的理性体验能够更加投入到故事本身中去。







理性思考本身是痛苦的，因为有时候得不到答案；但是同时又是快乐的，因为会不断有新的发现。这便是阿修罗道的二律背反。

GROW UP OF CHARACTERS

六道之畜生道——育成性

作为 RPG 游戏，FGO 自然少不了育成要素。看着一位从者从踏出门第一脚就被打消失到后来一个 3 连就送 boss 上西天，我们仿佛获得了巨大的成就感。满足玩家的成长体验可以说是手游最基本的功能之一，因为这也是手机游戏最消磨时间的部分。说到这里你大概应该猜到我要讲的是畜生道——育成性了。

FGO 的育成难点在于可以育成的对象多；主人公，从者，概念礼装都有育成需求。而且育成选项也不同，主角的育成选项有等级跟礼装等级；从者的育成选项包含等级，好感度，灵基再临，宝具等级，技能等级；概念礼装可以提升等级，还可以限界突破。不同的选项需要不同的手段来育成，要素那么多有些人可能会觉得无从下手。关于这个问题我个人根据观察讨论以及个人经验总结出了一些法则，写成十六个字，熟读以下十六字真言，可以保你在畜生道无往不利。

宁精勿滥，能破则破；
狂战优先，礼装随缘。

下面逐条解释：

宁精勿滥——这是指养成要有针对性。集中火力育成几个主力，起码要达到能在战友的援护下无双日常任务的水平。不要平均育成一队实力中等水平（30 级出头）的“全能”队伍，这是 RPG 玩家玩 FGO 常容易犯的毛病。虽然由于经验值阶梯制，升级所需的经验会随着每一次升级而逐渐提高，30 级到 40 级所需经验比从 1 到 30 级加起来还要多。但是 FGO 里面不少角色都是要等到 50 级过后才开始好用的，而且灵基突破的条件其中一条是必须到达一定的等级。所以必须坚持精英育成。

能破则破——灵基再临带来的好处可不止一点。首先可以解放等级上限，解封角色专有技能，以及更换战斗立绘。突破等级上限不是 RPG 的常识吗，为什么要特别提到这一点？因为提升技能等级的素材跟灵基再临的素材很多时候是冲突的。有些人会为了提升技能等级一级而放弃灵基再临一次。我觉得这是因小失大。高等级的个人技能的确能够给战斗带来很多便利：比如说高概率的魅惑，高倍率的减攻减防等，CD 时间也更短。但比起灵基再临之后全能力的提升以及新的专有技能解放带来的全新的体验，可以说是不可同日而语。

要注意的是只有从者才能灵基再临，礼装的限界突破是通过合成同名礼装来实现的，突破后只提升等级上限，直到突破 4 次才不会影响效果，所以个人并不建议急着对礼装进行突破。

狂战优先——FGO 沿用了 Fate 的职阶设定，并且有自己的发展。基本形态两种，Saber > lancer > Archer > Saber 和 Caster > Assassin > Rider > Caster。在战斗中优势职阶面对劣势职阶时会有伤害加成，并且受到来自劣势职阶的伤害会减少。特殊的职阶 Berserker 对所有职阶有特效，因此强力的 Berserker 可以说是队伍中必不可少的存在。虽然所有职阶对 Berserker 也有特效。不过实战中有两个要素使得这个弱点并不那么致命：首先，敌人是随机选择攻击对象的，也就是敌人每次攻击到 Berserker 的几率只有 1/3，而 Berserker 的 dps 非常高，往往一开幕我方第一波攻势之后对面就少了一两个。也就是说能够给 Berserker 造成威胁的对手是不多的；再来就是 Berserker 往往具有血量优势不说，还自带是能回避、减少伤害的技能。所以可以说所有的狂战士都值得育成，同星级的角色中，如果有狂战士的话应该要优先育成（第一章打完就给清姬，可见运营有多么佛心）。

礼装随缘——首先我要指出高等的满破礼装是十分强的。我有一个战友他就是满破满级给咒腕装了个开幕 NP 充能 100% 的礼装，我每次选他来打 BOSS 战他都能给我带来惊喜——管 boss 是十万血还是四十万血一个即死下去直接结束战斗。而咒腕哈桑只是个 2 星 Assassin。之所以要说这个话是因为礼装的育成难度非常大。礼装升级所需要的经验跟从者相差无几，但礼装获得经验的途径目前只有通过合成别的礼装来获得，而礼装入手的手段非常有限。除非以后出现礼装育成专用的素材，否则这个情况很难改变。至于想要获得指定的礼装，除了活动就只有靠运气了。

相信经过以上说明大家应该对怎么育成比较清楚了，那么问题来了，要育成什么呢？不急我们继续看。

CARD GATCH

六道之饿鬼道——抽卡

上面提到了四种体验，细心的人会发现里面没有提到半个钱字。而 FGO 作为手游赖以生存下去很重要的部分就是氪金。满足玩家的各彩体验，这也是几乎所有玩家都不能绕过去的坎，欧洲人跟非洲人的差别，六道饿鬼道——抽卡。

饿鬼道的苦在于饥不得食，用来形容 FGO 的抽卡系统再也形象不过了。老实说 FGO 的抽卡一直为人诟病。原因就是卡池里礼装跟从者混在一起，而且明显的礼装出现率比从者高。改版之后的十抽起码保证确定有一个 4 星跟一个 3 星以上的从者，即使如此我还是经常遇到 1 骑 9 礼的情况。抽卡出了 5 星从者的可以说就是有威德鬼，而一发出贞德那种就是大威德鬼了。然而这样的概率是很低的，在抽卡这个问题上，我们要保持清醒。

手机游戏的抽卡是充满诱惑的，比如说特定 UP，比如说新卡优先。但是我们要清楚一点：即使有特定 UP，也不代表你就能抽到。我自己的 5 星就是在别的东西 UP 的时候抽到的。一定要量力而为，切不要冲昏头脑。抽卡的本质是赌，而赌最忌讳的就是求胜心切，一心想着一定要赢，一定要抽到自己想要的角色才停手。这样的人，一般都会输得很惨，即使最后得偿所愿，也是得不偿失。良好的抽卡心态是在抽卡之前一定要给自己设置一个限额。

无氪还好，反正抽完石头就是完；对氪金玩家来说一定要死守自己的底线，否则家财万

贯也会坐吃山空。也别定死一个目标，可以给自己设定几个层级的目标：比如说本命是要贞德，但是副赏是小玉，如果出了荆轲或者吕布也可以接受，从心理上进行调整，这样自己会容易取得平衡，能够冷静的面对结果。

既然提到无氪抽卡顺便说说无氪抽卡的方法。圣晶石日常登录基本隔天会给一颗，一个星期就有 4 颗，够一次抽的。地图上每个点的主线剧情打完打改点支线会给。从者的绊剧情有些会给，这三种是确定入手的。还有不确定的运营的赔礼道歉，大型活动奖励等等。一般来说，每个月内至少可以集齐 40 个圣晶石，够一次十抽的了。除了石头还有呼符，呼符一张

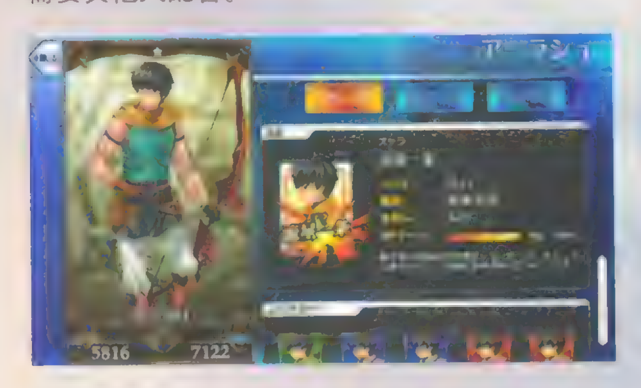
就能抽一次，凑够 1 0 张，也可以来一次十抽。看准倍率提升的日子，选择魔力高涨的时间点（个人体感 26:26 分比较合适）去抽一发，搞不好就解脱了。我至今都还是无氪状态，通过以上方式，现在我已经有一个 5 星跟两个 4 星从者，我自觉脸不算好的，3 个月后才有第一个 5 星，相信大家的话会用更少的次数就抽到自己想要的从者。

上面抽出来的都是 3 星以上，FGO 的系统里设定 2 星以下的卡只能用 F P 抽卡获得，而 2 星以下也有很多值得发掘的角色，下面就举例一二。

佐佐木小次郎，实用低星的代表，真正的龙杀者。因为阶级相克跟入手难度的关系，是第一章真正的 MVP，本身 Quick 卡 3 张，使得他具有相当高的星数发生率；初始技能带回避，生存率也很有保证；加上出色的宝具，可以说完全没有不育成的道理。

咒腕哈桑，最出色的暗杀者，持有所有从者中唯一一个附带高概率即死的宝具。由于是多段攻击星数发生率比小次郎还高，不过回避要3破之后才有，建议先育成小次郎再作考虑。

阿拉什，通称自爆弓。宝具流星一条是全体超大伤害加自身即死，LV5的流星弓的威力随便能上六位数，难点是NP增加的蓝卡不多，需要其他人配合。



斯巴达克斯，全从者中最早可以习得战斗续行的从者，而且初始技能还是HP恢复，作为狂战生存率相当优秀。练他的人并不多据说是因为他全裸上半身的立绘太美不敢看。

从者方面大概就是这样。礼装的话主要还是看技能，3星礼装的龙脉满破之后自动提升量从30%变成50%，考虑到他的cost还是划算的。至于其他的低星礼装都建议都用来喂掉。

最近的万圣节活动有人用全2星以下的队伍打完所有关卡并放出视频引起一阵轰动，或许其实无氪低星才是FGO的正确打开方式?

CARD GATCHA

六道之地狱道——战斗

六道的最后一道也就是地狱道是战斗，他可以满足你的对抗体验。

FGO是半实时指令式回合制的战斗方式。回合开始的时候玩家会取得5张行动卡，这5张指令卡从当前参战的3人固有的5*3指令卡中随机选择。玩家选择3张作为本回合的指令卡，根据指令卡的属性会获得不同的效果：蓝色的是ACT，特征是NP获得量增；三连ACT

参与行动的角色全部NP增加20%。红色的是Buster，特征是NP获得量为0但是能够造成最大的伤害，三连Buster伤害会进一步提升；绿色的Quick，特征是本次行动星数发生量提升，星数会在回合开始的时候随机分配到5张行动卡上，改变该次行动的暴击率，三连Quick卡会使本回合获得星数加10。3张相同属性的卡会获得加成，类似的，3张同样人物的卡在三次行动之后会追加一次EX行动。以上是基本行动，回合开始时玩家还可以自由使用从者技能，或者玩家的技能，技能使用完了会有一定CD时间，经过那么多回合数后可以再次使用。

可以说FGO的战斗系统还是蛮简单挺好上手的。但是接下来才是地狱道的难点所在。FGO里回复手段少，主要以自身回复为主，唯一能自主选择恢复的主角的回复技能效果又不理想，CD还很长。三章过后增加了宝具具有回复效果的人妻Lily，但使用上得下工夫。这使得持续性的伤害输出基本无法实现，很多情况下横竖就是一发，为什么Berserker那么重要原因也就在这里。战斗经常不是2波就是3波，血量以及技能的消耗大，有时候打到关底NP还充不满。我方最多是6骑，而对方可能是9骑，其中还有一个两个是boss级，与其说是车轮战，不如说是被车轮战。对方还经常会无CD技能连发，这是很恶心的，3章打枪男，有好几次是就差最后一击就能通关，他连发几个友情的证明，我方全部陷入麻痹，只能眼看着下个回合被一发攻城宝具送回老家。更多的时候是buff的叠加，想象一个叠加了3层攻击buff的B叔，普通一刀2万上下打过来是什么滋味，我想这个学费不会有多少人愿意交的。

所以FGO里面有些战斗技巧，我们必须掌握：

首先是要懂得控制战斗的对象。只有两种情况下会更换战斗对象，第一种是换人打，如

该人之前那次行动的对象消失，那么就会自选择最对方最前端的角色作为对象，一个例是ABA，这个过程中实际上是换了两次对从A切到B行动跟从B切到A行动有两次；还有就是使用宝具，有一个技巧，同一的情况下AAA'+其中A'是宝具，那AA一次选择对象，A'宝具一次选择对象，EX行动再一次。事实上这种应用比ABA多

适当的放水，要懂得鞭尸。鞭尸可以说是NP所必须的技巧。上面提到的行动之外是会更换战斗中的对象的，如果该对象HP已经，那么还是会对其进行攻击，屏幕左方会OVERKILL，NP也会照常获得。鞭尸的要是队伍整体伤害不能太高，否则一刀一个就不上鞭尸了，所以队伍中要有一名辅助角色，帮组调整目标血量，并且她蓝卡最好有两以上，这样会比较容易凑3张Act。

留意对方的怒气条（NP）。所有敌方角色都有一个怒气条，怒气条随着回合经过逐渐增加，满了之后下次行动时会释放宝具。boss的宝具往往具有让我方全灭级别的威力，即使是杂兵的宝具，被打中了也是很痛的，可能会令主力直接退场，所以要尽可能的在满条之前将持有危险宝具的对手击倒，做不到的情况下，使用一切手段阻止对方满条，在宝具释放之前给关键角色加无敌，加回避，做好迎接准备，或者是……打定用令咒的主意。

如果对面的宝具太IMBA，叶良辰扛不住怎么办？没问题，我赵日天第一个表示不服。因为在那之前我已经发动了3画令咒，哈哈哈我方全体满血满NP原地复活，来，咱们再来大战三百回合！当然我们也可以使用一颗圣晶石获得跟3画令咒一样的效果，这对于氪金玩家来说无疑是福音，但需要注意的是复活的机会只能有一次，如果复活之后还是全灭，就真的Game OVER了。

EPILOGUE 结语

其实一早就有想法要写下FGO的，毕竟是蘑菇的剧本，毕竟是杀了我不少空余时间的手游（千年战争以外的），毕竟贞德那么萌，毕竟……只是苦于不知道从何下手。最近全破了樱之诗，突发灵感，遂成此文。写完之后才发现其实六道体验不仅存在于FGO中，同时也存在于PND，存在于千年战争，存在于碧蓝幻想。我相信那些游戏的六道体验会别有一番风味。

“那一定是特殊的感觉，但不是在这里，不是现在。现在，我只想享受，这一刻带来的宁静。”——by　无名氏▲

my LITTLE PON
FRIENDS IS MAGIC

看动马如何征服全球成年观众

彩虹小马现象源起与入坑指南

我的小马驹，我的小马驹，曾经我好奇什么是友谊，直到你们与我分享魔力。难忘奇遇，遍地欢喜，美丽心灵，坚强卖力，善良客气，简单而容易，魔力将这一切完美联系。我的小马驹，你们教给我友谊的真谛。

很想知道当各位看到这篇花花绿绿的题图时会做何感想，难道2DM要扩张读者群体到幼女领域了？嗯，负责地说，暂时还没有这个打算。这里的读者我想可以分为三种，一种是看过并且喜欢小马的，一种是听过但没看过小马的，一种是压根儿不知道这是啥的。第一种读者都是我的朋友，而后两种便是这篇文章的目标读者了。看了这么多"心智成熟"的日本动画，带大家换换口味也是我们的责任。诶你说"看过但不喜欢"？来留下地址咱们单挑……开玩笑，跳过这篇就可以了。

『My Little Pony:Friendship is Magic』，简称"MLP:FiM"，中译『我的小马驹：友谊是魔法』或者『彩虹小马：友谊是魔法』、『小马宝莉：友谊是魔法』，是美国孩之宝公司针对女孩开发的玩具品牌系列的相关动画。动画的目标观众是年龄较小的女孩，但从大概四五年前开始，却忽然出现了大量小马的成人粉丝。在普通大众看来这也许是一个奇怪的现象，于是在google随便搜类似"why do adults like my little pony"之类的问题都能找回近千万的搜索结果，看来对此好奇的人也并不在少数。但要是问到自己身上，其实我也只想说"好看的东西就是好看"。或许这个问题的答案，喜欢的人自然心知肚明，对不感兴趣的人也很难解释。但本着对凡事都应抱有好奇心的态度，我想试着展开话题对"小马迷是一个什么样的群体"、"小马是什么样的动画"这些问题一探究竟。对作品本身有兴趣的读者，也可以通过这篇文字降低一点踏入"小马国"的门槛。

小朋友们快坐好，听阿姨讲课喽～

想要了解小马迷是个什么样的群体，先要走近他们的圈子。刚才说踏入"小马国"（注1）需要一点门槛，那这个门槛到底是什么呢？我想最常见的是这两个：美国卡通槛，和儿童节目槛。

先说第一个。这里想说的其实不是美式漫画，也不是皮克斯或者迪士尼的动画电影，而是在美国电视台播放的类似于TV版动画的卡通剧集。美国和日本有着世界上最大的动画产业，生产出的作品享誉全球，成为国家重要的软实力之一。而其中美国显然又走得更远一些，高质量的动画电影可以和好莱坞电影平起平坐，溢出了亚文化群体完全融入大众主流文化中，并出口至世界各地。一度蝉联日本电影票房榜首的『冰雪奇缘』让日本人自己都觉得不可思议。日本在动画领域内能接近如此影响力的恐怕只有『哆啦A梦』和曾经的吉卜力等作品了。但是，在电视动画方面，优势仍然在日本这边。

美国的电视动画少吗？并不算少。但比起有着丰富受众的美漫，电视动画在美国以外的影响力实在不起眼。除了伴大家走过童年的『猫和老鼠』、『乐一通』与一大批20世纪90年代央视曾经引进过的迪士尼和华纳动画，你也许马上还能想到经久不衰的『南方公园』、『辛普森一家』，不断推出新作的DC和漫威超级英雄系列，最多再加上近年小范围流行过的『脆莓公园』『怪诞小镇』等合家欢动画，这差不多就是大多观众对美国电视动画的认知极限了。不是说美番（姑且说成美国新番）没人追，喜欢美番的群体还是有的。但相对各大视频网站都在同步更新，动画播放半年前就消息遍地的日本新番电视动画，不少美番在国内甚至都找不到搬运，更别提正版引进了，待遇相差悬殊。这与美式动画风格、制作和播放体系、文化差异和面向年龄层等等方面的原因都有关系，这里就不展开说了。总之，美番本身就是个门槛，跨过这道槛是接受马迷的第一步。

接下来说儿童节目。直白地说这里就是指"子供动画"（注2）——或者更进一步的"幼女动画"。老实说，喜欢看幼女动画的大人，特别是成年男性，并不需要特别得到一般人的理解，最简单的理解就是他们单纯只是喜欢罢了，好

看便是好看，无所谓幼稚，无论年龄多大爱与童心永在。面向小女孩的作品引来大批成年男性观众，『MLP:FiM』并不是唯一的例子。我个人就追了近 10 年的 Q 娃（注 3），听过的人或许会懂。在日本，喜欢子供向动画 / 特摄的群体被称为“大きいお友達”，意思是拥有和小朋友一样童心的“大朋友”，在我们国内被叫做“大友”。大友一词何时出现已无从考证，但可以知道的是，从 80 年代的『魔法公主明琪桃子』等就已开始就有这样的观众群体存在了。尽管这些作品获得了一定数量的成年观众，但归根结底它的目标群体还是儿童，即使动画连载十余年也并不会因此改变动画的创作方针。这与『变形金刚』这种起初针对小孩子，后来由于模型玩具技术进步等原因分化出高年龄层向的作品还是不同的。相对的，『MLP:FiM』在欧美的成人粉丝自称为“Brony”，是“Bro”和“pony”的合体造词，我们可以叫做小马迷。

然则，“大友”和“小马迷”之间的差别还是很大的。对于喜爱日本动画的观众来说，庞大的圈子、方便的观看手段和充足的动画数量让作品欣赏有着丰富的选择，特意去看子供番者反倒多是重度入宅者。而 Brony，和宅的交集并没有那么大，很多 Brony 压根儿就不是宅。说是门槛，其实根本没有门槛，非要说的话，也许是需要跨过“看儿童节目时能够承受别人鄙夷目光”这道心坎吧。可能今天你还觉得“谁会看这种蠢东西”，但只要你有勇气看上一部，就怕你没勇气停下来了。

小马国的大门不管到底有没有门槛，要知道一旦当你喜欢上时，就像猫学会了使用猫砂，便已经无事可挡了。

BALLAD OF THE BRONY
小马迷迷什么

接下来我们就来看看引发“小马迷”风波的主体，也就是动画『MLP:FiM』吧。前不久『MLP:FiM』才刚刚播完 Season 5（注 4），除 S3 为 13 集外其余各 Season 都有 26 集，总集数已经过百。能够长时间受到成年人关注的儿童节目，通常都有着深厚的底蕴。即使是已连载到第 12 年『光之美少女』，在系列的开始几部动画中，就饱含着『龙珠』、『美少女战士』、『明日的娜嘉』和『假面骑士』、『超级战队』等作品中东映多年来沉淀的精髓。『MLP：FiM』也一样不是凭空出现的作品，准确地说它是小马系列的第四代（G4）产品。而 G4 的成功离不开前 3 个世代的设定。

80 年代，世界上最大的两个玩具厂商，主打变形金刚和星球大战的孩之宝，与创造了家喻户晓的芭比娃娃的美泰之间进行着激烈的较量。孩之宝拥有着更为完善的产业结构，从玩具到动画、漫画、游戏的跨媒体生产让其稳坐在世界第一的位置，但女孩玩具的影响力却要远低于美泰。为了夺回女孩市场，孩之宝的小马系列就诞生于此，并于 80 年代风靡一时。G1 的玩具设计诞生于 82 年，此后 97 年与 2003 年又分别推出了 G2 和 G3 的产品。除 G2 外，G1 和 G3 都有着自己的动画，相信有年龄大一点的观众小时候可能在电视上看到过 G3 小马。

但是我们可以看到，G4 小马，也就是『MLP：FiM』的设计风格与前三世代有着相当大的差异。表面来说，便是原本的设计更偏向写实，

▲ G3 世代的小马

G1 小马玩具	G1 动画形象	萝伦・浮士德的概念设计	对『MLP:FiM』有直接影响的 G3 小马	『MLP:FiM』的最终角色设定
Twilight			Twilight Twinkle	Twilight Sparkle
Surprise			Pinkie Pie	Pinkie Pie
Posey			Fluttershy	Fluttershy
Firefly			Rainbow Dash	Rainbow Dash
Applejack			Applejack	Applejack
Sparkler			Rarity	Rarity

※注 1：小马国：作品的舞台 Equestria，也引申为小马迷的圈子。
※注 2：子供动画：日文的“子供アニメ”，指目标观众群体为儿童的动画。英语中也称作 Kids Show。
※注 3：Q 娃：日本动画“Precure 系列”的音近昵称，又名『光之美少女』。东映出品的从 2004 年开始播放至今的幼女动画系列，高水准的制作和与同类题材相比更加崭新的理念除了受到全日本小朋友的喜欢之外，亦吸引到一群青少年和成年观众收看。
※注 4：美国电视节目剧集标注：美国电视节目的剧集一般表示为：第几世代（Generation）第几季（Season）第几集（Episode），例如 G4S3E25。

而『MLP：FiM』的风格更加卡通。人设不是『MLP：FiM』流行起来原因的全部，但第一印象的确很大程度上影响了人们的接受度。这时候我们不得不提到给小马系列在设计上做出这个重大改变的人，也就是G4小马『MLP：FiM』的制作人萝伦·浮士德（Lauren Faust）。作为一个有着立陶宛、德国以及波兰三国血统，才华横溢的美女作家和动画人，『MLP：FiM』自然不是她的第一部知名作品，在中国国内，她早期与丈夫共同指导的作品『飞天小女警』想必要更加为人所知。而他的丈夫克雷格·麦克拉肯(Craig McCracken)则更是一位实力派动画导演、制作人。90年代的CCTV曾经引进过克雷格的动画『德克斯特的实验室』，该动画和『MLP：FiM』、『飞天小女警』都有受到UPA动画（注5）的深远影响，有着相似的风格。

小马系列一直是萝伦所喜爱的玩具，但接到孩之宝的动画制作邀请时，她并没有想象中那么高兴。纵观萝伦曾经的作品，全部是充满想象力和活力的动画，但小马系列一直以来的动画却与她的想象力出入极大。儿童玩具的形象同时也担负着儿童教育的使命，一般的动画制作人并不是儿童教育家，所以从前的动画一直是中规中矩的幼稚教育片——每一个小马主角都是乖乖女，每一集只是坐在一起喝喝茶，聊聊天，然后用合体技打败坏人。萝伦觉得，儿童动画不应该有着这样刻板老实的印象，也不应该像一个伪善者一样让每个女孩都学习做一个乖宝贝。说到底，动画里的角色并不是现实中真正的女孩，而是大人对于"小女孩"这种群体固有的成见。于是，萝伦以G1小马的造型为蓝本，绘制了新的概念设计（说起来可以算是G1的同人吧），后来经过几次修改后，这几只新的小马成为了『MLP：FiM』剧集的核心阵容。这几只小马的人格（马格？）有着在整个儿童动画领域都让人折服的饱满设定，这个我们后面再说。随后萝伦一手包办了原著、脚本、开发、监督一系列工作，创作了受众囊括全年龄段的G4小马——『MLP：FiM』。

▲萝伦·浮士德

『MLP：FiM』一开始的成功可能不算太大的惊喜，但能够很快就引起如此大的社会反响绝对是当初想象不到的。2011年，"Brony"便被时代周刊选入年度十大弥母（注6），作为亚文化中一个单一的粉丝文化，能够被传统媒体入选是非常少见的。小马迷的群体遍布在各大英文社区，Youtube，Twitter，Reddit，4chan上面的话题活跃达到了惊人的数量，在剧集播放期间，就连DeviantArt的首页也都快变成了Pony的专场。这些活跃的粉丝群体也为Pony文化的发扬起了很大的推动作用。

不过，任何表面上积极发展的事物都存在着些许不光鲜的背面。Brony的群体最早发源于4chan，也就是老外最有名的，最具互联网开放精神的匿名社区。Brony一开始并不受4chan用户的认可，喜欢特征这么明显的幼女动画，对不知情者来说很容易被扣上萝莉控和恋兽癖的帽子。这点在国内也有类似的情况，由于大多局外人士最先听说和看到的都是经过自由发挥、属性放大的同人作品，喜欢"马类"、"幼女动画"的粉丝很难不被当做异类。好在Bron们的性格和气度贯彻了作品中爱与包容的思想，并没有直接与反对者产生对抗，引发武装冲突，最后终以自身的行动赢得了网络群众的尊重和认可。后来4chan开设了小马的专门版面，接纳了自网站诞生以来最大的粉丝群体。

说到这里，很多人仍然不清楚Brony到底是怎样一个群体。就算是小马迷本身可能也无法很好地回答这个问题。有关小马迷，网络上有着两部详细讲述Brony的纪录片（注7），能让人以贴身角度来了解这个群体。此外，国内外也有很多从社会学和心理学角度分析Bron群体的统计报告，用科学角度解释了Brony现象的成因，例如INTJ型人格，例如乐观、理性

言者论。如果有精力研究这些内容自然会受益匪浅，但一般来讲，大家只要知道小马迷都是好人就行了（笑）。

大背景介绍完，感兴趣的同学可以去补片子了。如果暂时不想补片子，但仍想了解为什么G4小马能吸引到成年男性观众的话，就吃下接下来的安利吧。

PERFECT CARTOON SHOW

小马到底讲什么

background

故事背景

很久很久以前，有一片神奇的国度叫小马国（Equestria），一对皇室姐妹共同掌管着这里，并将和谐（谐律）带至王国的各个角落。姐姐用她的独角兽魔法在清晨唤醒朝阳，妹妹则为在夜晚升起明月，姐妹二马为王国和所有的小马子民维系着这微妙的平衡。随着时间流逝，妹妹逐渐变得有些不满。小马们在姐姐带来的白昼中尽情玩乐，却在自己美丽的黑夜中闭门酣睡。有一天，妹妹拒绝为黎明降下明月，姐姐试图说服她，但妹妹心中的嫉妒将她化作了邪恶的黑马——梦魇之月，她企图让黑夜永远笼罩这片土地。无奈之下，姐姐启用了王国最强大的魔法圣器——谐律精华，击败了自己的妹妹，并将她流放到月亮之上。从此以后，姐姐一人担任起了升降日月的责任，而六枚谐律精华也一直传承于小马国之中。

简单生动的故事背景，正如一般童话的开头。但我们的主角并不是姐姐也不是妹妹。作为一部史诗级儿童动画，MLP虽然没有在动画中过多地交代背景细节，但事实上也有着丰富且详细的设定。最基本的就是小马的种族分类：除个别特殊角色外，马类住民主要有陆马（Earth ponies），天马（Pegasus ponies），独角兽（Unicorn ponies）和天角兽（Pegacorn）4种。前三种小马为普通住民，力气大的陆马、会魔法的独角兽和能操控天气的天马，他们分别发挥着自己的天性维持着王国的正常运作。而天角兽则同时拥有三个种族的优势，到动画现在为止只有四位公主属于此种族。另外动画中没有明提的进阶设定也很耐人寻味（当然认真你就输了）。例如从小马国各个村镇的情况可以一窥Equestria的政治体系，实际上是高度集权的一马统治；又因为王国对魔法的依赖，科技发展和马民思想多少会被抑制，所以中心城区风格偏向中世纪，并存在旧贵族制度，相对现代化的城市的定居者则多为无魔法的陆马；动画中可以看出小马国的文化政治经济断层严重，但因为谐律精华的守护和大公主仁政的统治仍能保证王国的和平……等等。当然看幼女片本来不用在意这些细节，只是考据这些设定也是成人观看MLP的乐趣之一嘛。

Developed character

饱满和多元化的角色设计

作为故事重要核心的六枚谐律精华，便代表着我们六匹可爱的主角马了。作为安利向文字，原本是应该逐一向各位做角色介绍的，但总觉得角色简介式的文字无论如何都会让角色显得单薄。整部小马动画中的角色众多，除了6匹主角马，和戏份不亚于主角组的3匹幼年马（萝莉马w），还有十数匹重要配角马和几十匹路人马，任何一匹都有经过非常认真的角色设计，无论是在造型、性格还是能力，甚至在配音的英语口音上，都做出了符合角色存在意义的设定。而且即便是面向小孩子的作品，在6大主角身上也完全做到了避开脸谱化的设定（这方面也可以说是近年来日本很多快餐式动画和轻小说的一大通病）。

▲小马国地图

注5：UPA动画风格：以UPA（United Productions of America）公司为代表的美式动画风格，以有限动画最为典型，对现在的动画与动画工业有着深远的影响。『吊带袜天使』便是日本动画中受UPA影响的一个例子。
注6：弥母：meme，另有模因、媒母等等多种中文译法。指流行的、以衍生方式复制传播的互联网文化基因。例如风靡网络的兔斯基、doge等都属于一种meme。
注7：Brony纪录片：『Ballad of the Brony』和『Bronies: The Extremely Unexpected Adult Fans of My Little Pony』通过影片可以近距离地对小马的历史和小马迷的社会想象有所了解。

在小马的世界里，并没有十全十美的高大上角色，每个角色都有自己的性格，自己的思想，当然也有自己的弱点和缺陷。我们的头号主角叫做暮光闪闪（Twilight Sparkle），在谐律中代表着“魔法”。配色为紫色皮毛，深蓝色与紫、玫红相间鬃毛，总体上以魔法为印象色，同时给人以稳重、成熟、有领导力的感觉。幼女动画中第一主角的设定至关重要，她不一定要做成最受小孩子们喜爱的，但必须要起到一个灵魂导师的作用。第一主角的成长带领着其他主角们的成长，从而带领着观众小朋友们的成长，所以从负责的角度来讲，需要给暮光闪闪配上一个成长光环。暮光闪闪同学爱学习，爱魔法，熟读历史和魔法学，知道很多一般小马闻所未闻的古老历史和传说，并且魔力天赋异常强大。纵使如此，在故事的一开始她更像个 Sheldon 式的书呆子学霸，但与『生活大爆炸』的 Sheldon 不同的是她有着不低的情商，认真负责又自律的暮暮最终凭她强大的管理能力成为了让众马臣服的领导者。听上去似乎很是风光，但实际上故事里暮暮遇到的困难和暴露出的自身问题一点也不少，例如有着严重的强迫症，常常因为事情在计划外而发狂。而她克服这些困难和缺点的过程，电视机前无论孩子还是大人都能获得很多启迪。这些启迪更多带来的是心灵上的成长，就像动画播放第一部时 5 岁的孩子，现在已经 10 岁一样。

动画中一个体现角色特点的重要物件是“可爱标记”（Cutie Marks），绝大多数小马都在它们可爱的臀部侧面有着这样的标记（没错就是屁 ô 股上）。不同的标记代表着不同的天赋，在一定程度上显示着每一匹小马所擅长的事情，或者说能力。刚出生的幼马是没有标记的，随着它们的成长，当小马在某一天发现自己真正的天赋时，便会在臀部出现相应的标记。暮光闪闪可爱标记的图案是红、白重叠的两颗大六角星加上周围五颗白色的小六角星，代表着她强大的魔法天赋。

暮光闪闪身边最好的 5 个朋友是支撑全剧结构的关键。每一匹都有着非常强烈的个性特点，并且性格饱满丰富，集合了当代儿童群体的诸多优缺点，可以说是对象观众年龄层的一个缩影。并且萝伦的设定跳出了很多作品中对人性的刻板印象，虽然教育小孩子们克服缺点但并不去否认它们，有些缺点并不都是坏事，同样是构成自我的必要成分，重要的是用什么样的方式去处理事情，就像下面这几匹并不完美却令人羡慕的小马一样。

金色鬃毛、头戴牛仔帽的苹果杰克（Apple Jack）是香甜苹果园的庄园主，是规模庞大的陆马家族苹果世家中的年轻一代，说话一口德州腔，言行举止就像个不修边幅的农家女。她的可爱标记是三颗苹果，谐律元素为“诚实”。天蓝色皮毛、彩虹色鬃毛的云宝黛西（Rainbow Dush）是云中城里一匹性格外向的天马，有着超凡的飞行本领，忠于自我，有着效力于小马国闪电天马队这样的毕生理想。云宝的可爱标记为一朵云和三道闪电，谐律元素为“忠诚”。将这两匹小马放在一起说并不是为了凑 CP（当然也可以），而是她们两个都有着一个在“幼女动画”中很难见到的性格特点——男性化。男孩子气过重的女孩在童年难免都有被周围小朋友当做异类的时候，但萝伦想告诉所有小朋友，男孩子气的女孩同样很可爱。苹果杰克放弃原本能成为大小姐的身份，选择了回乡下做农家女，因为她知道自己的强大力气、直爽且倔强的性格都不适合贵族的生活，这样才是她自己。

克平时的举动多数情况下只有帅气，唯有在妹妹面前才能看到她作为姐姐温柔的一面。而云宝则是一个彻头彻尾的假小子，外向勇敢、喜恶作剧、肢体动作大幅随便，就连说话的语气和声音都像是个活泼的男孩子。但是通过萝伦对角色表现的掌控，这两个角色仍然会让观众把她们作为女孩子而喜爱着。“女孩子不一定要淑女”，“女孩子并不都是扭扭捏捏的”，这样的呼吁也对改变现实中人们对女孩的刻板印象有着一定的意义。

瑞瑞（Rarity）同样是“幼女动画”中经常被回避的主角设定。一身白色皮毛，紫色鬃毛，带着的亚特兰大口音，很纯粹的贵妃气质，爱美而有洁癖，无法忍受对于艺术的低品味，多少带着一些高傲和虚荣心。这种上流贵族的设定在很多作品中很容易被作为反派登场，看着这样的角色吃瘪貌似会让仇富的群众很爽……但瑞瑞这只贵妃马却丝毫不带有让人讨厌的人品）格。虽然带着上流社会人的态度，但瑞瑞个性成熟、慷慨好施，对自己的服装事业认真且热衷，对待自己有严重洁癖但不会给别人带来麻烦，是匹绅士们都爱的好马。不知道萝伦有没有想过借此角色来消除普通百姓对上流社会的偏见，但至少可以让人明白，在区分上中下阶层时，他们也是有人性的公民。瑞瑞的可爱标志为三颗蓝宝石，谐律元素为“慷慨”。

黄色毛皮，淡粉色鬃毛的小蝶（Fluttershy）代表着幼女动画中的软妹形象，性格极其内向。她的“软”主要来自于其自身的优点和缺点：善良和缺乏自信。事实上这是最贴近现实中女孩的性格设定，困扰小蝶的很多事情，同时也是这些女孩在生活中所遇到的问题。虽然故事中能够看到在朋友的帮助下小蝶克服了很多困难，并得到了成长，但萝伦更主要的还是表现了对这种内向性格的肯定，让孩子们了解自身的长处与适合自己的处事方式，从而增强自身的自信心。善良和信任，便是小蝶最强大的武器，

胆小如她却在朋友遇到困难时仍能够爆发出强大的气势。不得不说这样一个外表怯懦的角色，反而给包括我在内的很多观众带来了不少勇气。

粉色皮毛、桃红色鬃毛，可爱标记为三颗气球的小马萍琪（Pinkie Pie）是整部作品中最能体现美式动画特点的角色，也是主角中唯一不能以现实中常理的眼光来看待的角色。她几乎能做出一切美式动画表现中出人意料的夸张举止，在动画中时常做出抢戏的行为，甚至有时让人怀疑她看过剧本（笑）。正如萍琪所代表的谐律元素一样，给观众带来了非常多的“欢笑”。这匹性格极为乐观，开朗活泼，在动画的世界里无所不能的小马，初见时可能会觉得只是用来活跃气氛的设定，但这样的角色现实中可能就在你的身边。当看完所有的小马剧集，你将会明白平时总是在大家身边让众人欢笑的人，实际上也是最害怕寂寞的。难说小马在企划之初有没有给难以捉摸的萍琪深入的设定，但动画第一季之后的内容看得出剧本在对这只粉色小马的塑造上下了很大的心思。小马国性格乐观的小马不止一匹，Pinkie 只是最乐观的一匹，最容易鼓励到别人的一匹。但她也并不是任何时候都能保证乐观，在遇到异常担心害怕、解决不了的问题时也会陷入沮丧和难过，需要别人的鼓励。即便在这个如此卡通化的角色身上，创作者依然避免了脸谱化的设定。

总而言之，MLP 的角色设定不单在儿童向动画中，就算放在一般向动画里也足够饱满。萝伦认为，女孩可以有很多种，你可以做个甜美而害羞的小女生，也可以勇敢而有活力。你可以友善中带着点呆，也可以含蓄而好学。你可以强壮而勤劳，也可以具有艺术气质。这部作品完美地摆脱了“典型女孩”的样板，因而我们不再需要将所有对女孩的期望放在一个篮子里。我们的角色中有着多样化的性格、理想、天赋、优点，甚至缺陷——不像大多数给女孩看的动画，这里你看不到一大堆模板化的好女孩和模板化的美人儿。

以个人浅薄的认识并不能完全了解创作者所有的创作意图，上面很多也只是我的一些个人理解，更多的观点更需要大家去进行真诚的探讨。动画中的其他很多重要配角，甚至是反派 BOSS——例如“无序”，也都有着十足的魅力和价值，如果以后还有机会我们再做分析吧。

暮暮在政界的征程等等都是就算出现在美式立志电影中都不奇怪的桥段。

更为突出的还有戏份仅次于六主角，始终形影不离的三匹幼马组成的"可爱标记童子军"（Cutie Mark Crusaders），渴望得到可爱标记的三匹萝莉马在不断寻找自身天赋的过程中获得了显而易见的成长。比起六主角相对成熟的处事方式，CMC 三马组的情节更加贴近真实的小孩子，所以考虑到目标观众群体，动画对三匹幼马的越来越多的描写在收视层面也是合乎情理的做法（当然不是为了萝莉控）。比较有趣的是，起初为三匹幼马配音的正是 10 岁左右的小演员，5 年过去，CMC 三马组和配音者们一起经历了变声期，这也算是长篇动画中配音发生变化却让人感觉毫无违和的少有例子吧。

除去对友谊的剖析，导演萝伦也非常执着于对解放女性权益的发扬。在小马的创作理念方面，她曾说到以下这些话：

Wonderful scenario

构思理念及剧本

作品六位主角所代表的元素——诚实、忠诚、慷慨、善良、欢笑以及友谊，这些是所有人都明白的美德，可以不用怀疑地教授给孩子的道理。其实它们是我们每个人都应该具有的，而非仅仅是小孩子才应该了解的东西。但在当下这个时代，这些显而易见的美德反而会被成年人嘲讽为单纯、幼稚，在网络上，强调积极美德竟会被批评为不现实、不成熟，这是非常奇怪且不正常的氛围。在这个真诚地讨论都变得奢望的网络时代，『MLP：FiM』的流行，也可以看做是对当下犬儒主义的一种反抗吧。这些美德是我们应该重新放上道德会议上讨论的一环，而不应被嘲笑为"孩子气"。

当然，提这些我想说明的只是小马的流行与现时点一些社会现象的关系，并非是作者的创作意图。本质上讲，小马是一部宣扬友谊和以友爱的态度对待每个人的动画。除了每一季以友谊为深刻主题的主线剧情外，几乎每一个 episode 都阐述了一个在与朋友交往中会遇到的问题及解决方法，和从中能够获得的启发。这些问题不光是小孩子会遇到的，年轻人在学校中、成年人在职场中同样会遇到类似的情形，虽然情况可能更复杂但道理并无二致。现实中更多的大人会被蒙在鼓里，而剧中的小马每次都能通过领悟到友谊的真谛从而将事件引向正确的方向。萝伦亲自担任的第一季剧本为小马全剧奠定了完美的基调，接下来几年的编剧团队跟随萝伦的理念写出了一个又一个充满正能量的有趣故事。

动画每一季的前两集与后两集为连贯的主线剧情，中间部分大多是以单元剧的形式，以某一匹或几匹小马为中心展开独立的故事。这些单元剧集不但逐一拆解分析着"友谊"这个探索度丰富的要素，也在不断地塑造着作品中主要角色的立体形象。苹果杰克忠诚而可靠，但无法拒绝人的老好人性格也会让她陷入麻烦，总是会因为别人的期待给自己增加过重的负担；萍琪开朗乐观，总是试图给每一位小马带来欢乐，不过思维过于跳脱也会给朋友们带来麻烦；云宝富有的勇敢精神让她风靡于全美小朋友，但冲动和好强有时也会让她付出代价。每每新的一集播出，我们都能感到角色的形象更加丰满了，几季看下来自然会无法自拔。另外，不要以为儿童动画就只有矫情的过家家剧情，瑞瑞的职场奋斗史，小蝶性格上的自强之路，和

“找到真正的你自己。紧随你的热情和理想，别做别人期待中的你。比如说，如果你喜欢运动，就不要因为他人觉得这不够女人味而放弃做你喜爱的事情。体谅他人的感受，不意味着你要为此牺牲自己的目标和梦想。

你可以与你完全不一样的人交朋友。甚至所有的友谊都会经历分歧，这不意味着你们的友谊要为此结束。

为女孩制作的卡通不一定非得充满着粉红泡泡、甜心宝贝、乖乖小女生。女孩也喜欢有着真实冲突的故事，女孩也能够理解复杂的剧情，女孩并不像人人想象中那么容易受惊。女孩是种非常复杂的生物，她们可以勇敢、坚强、友善、独立，但同时也会善变、尴尬、犯傻、傲慢或者顽固。她们不应该屈从于让自己变得完美的压力之下。”

伟大的创作者。萝伦真正理解小女孩喜欢什么样的故事，也向我们展现了她作为女性和动画人这双重身份下的职业道德和社会责任。

最后值得一说的还有埋藏在动画中各种充满致敬与时代特色的桥段。无论是 S2E16 整整一集地致敬『夺宝奇兵』，还是充满老式推理风格的 S2E24，亦或是萍琪超高还原 80 年代嘻哈风的插曲，这些时常出现的高质量戏仿和电影手法也是在其他儿童动画中难得一见的特色，为成人观众增加了更多观看的乐趣。

Charm of American Cartoon
本气的美式动画

『MLP：FiM』的出色不只是体现在它干练的角色设计和剧本理念上，作为一部动画，其实最首先应该提的是它精良的制作。考虑到习惯了日本手绘动画但很少接触美国传统电视动画的观众，可能需要一段时间来习惯小马的动画风格，而且我自己本身也不是研究动画制作方面的专家，只好简单在这里说一说。

『MLP：FiM』的制作不同于以手绘原画为主的日式“有限动画”（注 8），基本全是靠 Flash 来完成的。容易被很多人误解的是，Flash 绝对不是省钱、粗糙的代名词，小马动画最大限度地挖掘了 Flash 的可能性，并发挥 Flash 独有的优势，无论是在动画的流畅度、动作节奏的把控，还是在镜头的应用上，都丝毫不逊于其它形式的 2D 动画。例如在前景背景同时移动，焦距往复转移，角色动作与背景音乐的配合等方面，Flash 相比手工动画有着先天的技术优势，在省时省力的前提下就能完成让人惊喜的演出效果，让优秀的故事得以完美的展示。

美式全动画的一大特点在于每秒 24 帧的充足原画数量，这不但给动画中的角色带来了异常流畅的动作，也让动作的节奏——尤其是在与剧中歌曲的配合上有了更精准的可操控性。『MLP：FiM』很好地继承了迪士尼将舞台剧引入动画中的表现形式，让歌曲成为了动画中非常重要的组成部分。小马的主要歌曲制作人丹尼尔·英格拉姆（Daniel Ingram）为五季的动画创作了近百首优秀的曲目，如轻快悠扬的“冬季大扫除”、动人的“微笑微笑”、荡气回肠的“婚礼咏叹调”等风格多样的编曲，在剧本歌词和分镜师的精准配合下将普通台本演出难以表现的剧情和感情近乎完美地表现了出来。舞台剧的形式在动画中能够使用歌词将大量信息压缩进一首歌曲的长度，用音调更直接地表达出剧情起伏与角色情绪。并且通过动画师的逐帧操作，能够将画面中小马的动作和步伐与音乐的拍子做出听觉上的绝对同步，使 MV 给观众带来洗脑级别的视听效果。剧中很多人气曲目的 MV 在 Youtube 上都有着超过千万的播放量，足以说明歌曲对于小马动画来说是不可缺少的一部分。

说到歌曲不得不提的还有它们的演唱者，也就是角色的配音演员们。演绎主角六匹小马对白部分的实际上只有四位演员，其中苹果杰克与云宝黛西、小蝶与萍琪这两对性格各不相同的角色其实是分别由同一人演绎的。除此之外，他们还各自饰演了剧中数量众多的配角小马，不看 Cast 表完全听不出来……声优果然都是怪物。另外比较特殊的是，暮光闪闪、瑞瑞和萍琪的歌曲部分并没有使用以上演员演唱，而是交给了更加专业且适合的其他演员，不可思议地在提升了歌曲质量的同时仍然保持了与对白声音的一致性。美式动画的配音演员与日本独有的声优形式不同，多数还是活跃于多个

▲配音演员

域，想必国内的爱好者有兴趣研究“美国动画声优”并也不多，所以也很难熟悉这几位默默在台后付出的演绎者们，这里也就不一一介绍了。不过小马配音组其实也不缺大佬级别的人物——泰拉·斯特朗（Tara Strong），暮光闪闪的饰演者，配音界的千声女伶，就算你不知道她的名字，也很可能已经在数不清的美国电影、电视剧、游戏、动画中听过她的声音了。有兴趣的读者不妨去查查她的资料，包你吓一跳。

在制作上让小马动画登上第一阶梯的要素要说的还有很多，鉴于篇幅关系便不多做阐述，亲身体会更有感触。最后用一张图直观地给大家展示下美式作画的“本气”吧——注重肌肉运动规律的表现方式，让小马们的任意帧截下来都能用来做表情。

SPIN-OFF AND FAN ART 衍生作品及同人

对于如此喜欢小马的 Brony 来说，短短 100 余集的电视动画是远远不够看的。不过欲求不满的观众们大可不必担心这一点，小马如

▲漫画资料集封面

今在美国卡通中作为一个十分庞大的系列体系，丰富的官方衍生物和足够填满半个太平洋的海量同人作品足够每一位小马迷看一辈子了。

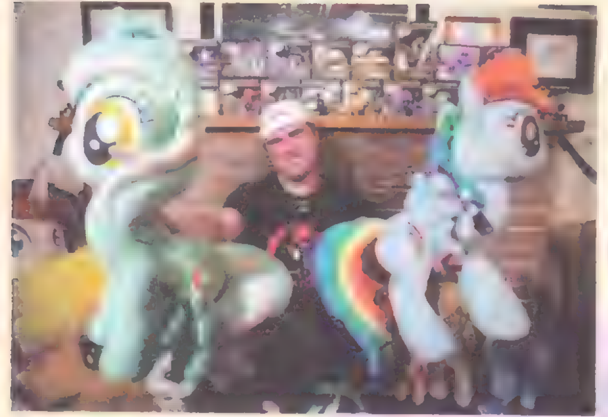
除了动画外，最主要的官方衍生作品载体便是『MLP：FiM』的官方漫画和官方小说了。相比电视动画每集相对独立，注重单元剧表现，只有在每一季的前两集和后两集会提及主线的形式，漫画和小说更加偏向于补全动画设定和长篇主线剧情的描绘，小说版甚至会以动画中的路人马角色作为主角来讲述小马国中的故事。由于语言障碍官方小说我并没有接触过太多，但我必须要说的是，官漫的质量真的超级赞！在至今出版的 36 卷漫画中，6 位官方漫画师以各自不同的画风给小马迷们带来了多部精彩的

※注 8：有限动画，最早起源于美国，主要是以简化、抽象的方式来减少动画成本。在日本从手冢治虫开始将这种手法发扬光大，如今已发展成为了洗练的动画表现手法。

主线故事。漫画除了充分展现了美式漫画分镜明确、画面信息量大的特点，给读者带来电影级的阅读体验，此外在画面本身上也有着动画所不能比的超高素质。各部之间虽然主笔漫画师不同导致小马的造型、上色方式都有所区别，但在强烈的动作线条、细腻的肌肉运动和更加接近真实的阴影表现等方面却无二致，整体质量非常高，绝不是简单的跨媒体捞钱作品，强烈推荐观看。

而小马的同人领域，就真的不是三言两语能说清楚的了。小马开始风靡时，就从Youtube和DeviantArt（相当于美国版的P站，这几年开始被小马的同人图占领了一壁江山）涌现了一大批热情的同人创作者，加上Brony向同人资讯网站Equestria Daily的推广，在短短几年里小马圈已经成为了一个相当庞大的系统，在美国论规模，比东方、舰娘在日本的情况有过之而无不及。作品囊括同人动画、小说、游戏、音乐和MV等各大形式，另外也有例如BronyCon等小马Only的大型同人展会举办，创作者中不乏有很多各领域的专业人士，高品质的作品层出不穷，尤其是制作难度最大的动画方面，甚至出现了能

▲小马迷们的狂欢



媲美官方动画质量的惊人水准的作品。更重要的是，同人发展到这个程度，到现在也才不过5年。Brony虽然比不上美国那些资深粉丝群体(例如星战）那么悠久，但论同人领域的创作力，恐怕找不到更为活跃的了。

小马同人群体的活跃度之高，除了马文化在美国的风靡之外，也不得不称赞一下官方的支持。如果说日本动画的同人创作是民间团体，那小马的同人圈更像是一个庞大的后援俱乐部。制作官方与小马迷的互动十分积极，线下活动与同人展也会经常举办和参加。说起来制作组内部就充满了小马迷，所以官方也会对优秀的同人作品有所注意，并有意地去引导同人的创作方向。动画中的各匹背景小马在官方给出正式资料前往往就已经在同人圈里拥有了二次设定，而在之后动画中再次出现该背景小马时甚至会发现某几匹加入了有人气的同人二设，不得不说官方对同人的高重视度。

小马同人和东方、舰娘的一大共同点就是作品中有着近百匹可供小马迷们YY、配CP的角色。即便只是路人角色动画也时常会让它们出现露个脸，总能让萌某只马的小马迷们保持热情。这里想单独说一匹情况比较特殊的小马，她的名字叫小呆(Derpy)。小呆是一只背景马，最早出现于S1E01，登场时由于制作组的作画崩坏把眼睛画歪了，被粉丝取名为Derpy(有调戏意味)，被在同人中设定为斜视。后来在S1E15中官方承认了同人的设定，并将斜视的小呆作为彩蛋几乎出现在之后的每一集里，寻找她的身影也成为了brony们的乐趣之一。问题出现在了S2E14的时候：动画中的背景马基本上是没有台词的，这一集是小呆唯一有台词的一集，然而小呆登场主场的这集却引起了轩然大波，部分家长质疑这个名字有歧视弱智的意味(不要以为外国的家长不会举报)，结果引发了许多争议。为了平息舆论，孩之宝屈服于压力下并为这一集重新配了音，小呆的眼睛也被修正，新对白中则根本没提她的名字。但此做法又引发了小呆支持者的声讨，两方争论让制作组进退两难，最后采用的折衷方法是这一集发行了两个版本……在这场风波之后，孩之宝为避免纠纷曾一度禁止小呆出镜，但第四季小呆终于又重新登上舞台，取回了粉丝的大量支持。这算是小马迷间与同人有关的一大轶闻吧。

▲萝伦和她的Originial Character

最后，除了原作中的所有小马——几乎每一个有热情的小马迷都会拥有自己的DIY原创小马角色(Originial Character)，就连小马之母的萝伦也不例外。将自己投入到小马的世界中，也是感受小马世界的一种很有新鲜感的方式。

有关小马能说的实在有太多，光是同人的发展就能随便拍出几部纪录片了，这里甚至不能说出它的百分之一。此外一定有人会对小马的拟人感兴趣，但其实这都不用劳烦同人，官方每年一部的小马人类形态剧场版『小马国女孩』系列就能让人过足瘾了。还有对积极向上主题产生疲劳的观众，不妨去留意恐怖猎奇的Cupcakes系列同人，不过要注意该系列的鬼畜程度之甚，很可能永远毁掉你心中的角色形象，不推荐对该类型不习惯的小马迷接触……截稿时S5刚刚完结，一个悲报是2016年小马将停播一年，不过没看过的同学也有时间慢慢补番了。

『我的小马驹：友谊是魔法』作为一部儿童动画无疑是杰出的，它的意义还在于讲给了观众很多道理，但却避免了去谈是非。我觉得这是儿童教育方面一个很大的问题。现在的很多教育者完全是从自己的立场出发，认为"是"就是"是"，其他都是非。而小马将是非的判断留给了电视机前的观众，无论是小孩还是大人，都能从中受到对自己来说正确的启发。这也是美国教育和天朝教育的一个差别吧。希望有朝一日，世界上能出现更多这样好的"教育者"。

爱生活，爱小马。▲

尸体，真相，与情感的故事

『樱子小姐的脚下埋着尸体』赏析

CORPSE TRUTH AND EMOTIONAL STORY

旭川，虽然论名气远远不及札幌，但背靠群山、河流遍布的如画绝景，配上以牛奶、水果为代表的迷人特产，让这座城市充满了魅力。品尝拉面街上的美食，观察动物园的珍禽异兽，欣赏阿伊努族的传统舞蹈，这样的生活即使对旭川本地人来说，都是美不胜收的。

所以不难理解，为什么出生在札幌的推理小说家太田紫织会把家安在旭川，也不难理解，她的出道作（也是代表作）『樱子小姐的脚下埋着尸体』会以旭川作为背景了。

严格来说，我认为『樱子小姐的脚下埋着尸体』不属于轻小说（Light Novel）的范畴——两年前和角川文库的朋友聊天的时候，她向我推荐这本书，也没有把它算作轻小说。或者可以这么说，没有插画的小说，作为轻小说总觉得差了一点味道。但微妙之处在于，类似『樱子小姐的脚下埋着尸体』这样的小说，封面和轻小说如出一辙，角色大多年轻靓丽，情节也比较简单，因此同样难以归类进正统文学作品之中。而值得讨论的是，这类作品拥有相当大的出版量和众多读者，很多更是成了知名畅销书。

其实这也很好理解。在日本，青少年文学（以轻小说为代表）和成人文学（包括流行文学和主流文学）一直都是分庭抗礼的，两者的读者群也很难互通，但像『樱子小姐的脚下埋着尸体』这样的轻文学（在这里我们采用天闻角川的称呼），最大限度地兼容了这两类读者，也就是说，轻文学有着相当庞大的潜在读者群。至于能不能把“潜在”转化为“实在”，就要看各家文库和各位作者的能耐了，下面，我们就从『樱子小姐的脚下埋着尸体』延伸开去，聊聊日本的轻文学。

no illustration novel

没有插画 同样属于二次元

轻文学成为一种现象，源自『彼布里亚古书堂事件手帖』。这部作品自 2011 年 3 月问世以来，一举走红，甚至成了出版界的“现象”。截至 2014 年 12 月，仅仅 6 卷总销量就超过 600 万部（今年的数字我还没有看到，估计达到 700 万左右应该是没问题的），人气直逼轻小说界的第一大腕川原砾和流行文学界的头把交椅东野圭吾。也正是从这部作品开始，“轻文学”成了业界的一个话题。

太田紫織

櫻子さんの足下には死体が埋まっている

はじまりの音

其实在此之前，很多作家早已开始创作类似风格的作品了。且不说『古典部系列』（米泽穗信）、『Another』（绫辻行人）等 21 世纪的作品，早在 20 世纪 80 年代，著名推理小说家赤川次郎就写过很多放到现在完全可以归入轻文学的作品，最有代表性的就是『少女星泉奇遇』（『水手服与机关枪』的原作）。

早期的轻文学以推理为主，这也许是继承了江户川乱步先生的“学园侦探团”，将青少年视作“侦探”的有效加分的缘故。不过这种“轻”，主要还是体现在角色上，故事情节依然是比较成熟的，也可归类为“面向青年读者的成人文学”。近几年来兴起的轻文学则突破了这个范畴，幻想、恋爱、恐怖等主题都有所涉足，情节和风格也开始向轻小说靠拢，这或许可算是对青少年阅读习惯的一种妥协。

另一种妥协体现在轻文学的篇幅上。从赤川次郎开始，这类作品就以文字量较少，易于阅读为特点。换算成汉字的话，大多在 6–8 万字左右，大概 2–3 小时就能读完。而近几年的轻文学更加变本加厉，虽然一本书的总字数没有太大变化（毕竟实体书如果太薄，会大大影响读者的阅读体验），但里面不再是一个完整的故事，而是几个完整故事串联在一起，每个故事都短到“可以在地铁等交通工具或工作的午休时间读完”的程度，更进一步地适应了当今社会快节奏的生活。换个角度来看，由于推理小说本身具有节奏紧凑、需要铺设伏笔、逻辑严谨等特点，不需要人为割裂整本书的主线，所以轻文学的这种变化，也体现了推理类作品在轻文学中比重逐渐下降的趋势。

有一个有趣的现象，现在很多轻文学都采用“年下男主角 + 年上女主角”的搭配，这或许也是受了『彼布利亚古书堂事件手帖』的影响。『樱子小姐的脚下埋着尸体』算是比较典型的例子，行田尚希的『巷弄间的妖怪们 绫栉小巷加

纳裱褙店』也是这样。我觉得除了作者本身的喜好之外，也有"成熟男性作为主角很难让读者产生共鸣"，"成熟女性（年龄上）作为女主角会让读者产生亲近"的原因。当然这是针对一般向或者男性向作品，女性向文库的作品大多反之，"年下女主角＋年上男主角"较有代表性。但比起男性向作品中男主角多为高中生的设定，女性向作品中的女主角则是身份各异，我想也是为了满足女性读者喜爱幻想的特点吧（笑）。

轻文学作品大多没有插画，这也是它们与轻小说最大的差别。毕竟和轻小说的读者群还不完全重合，所以作品本身对插画和人设的需求并不是特别大。还有一点就是，轻文学作品大多角色黏度很低，除了主角之外，其他角色的戏份压倒性的少（基本止于推动剧情的路人），其形象也不需要通过插画在读者心中留下强烈印象。而如果全书的插画都只描绘主角，读者就会产生审美疲劳。不过这也有例外，星海社的新装版『静流姐系列』（上远野浩平）就为两位主角少女配了多幅唯美的插图，效果相当不错。

但无论有没有插图，轻文学在文笔、剧情和描写上的要求都是远高于轻小说的，能不能得到成人文学读者的认可，是评判一部轻文学作品是否成功的最重要标准。而要体现这一点，必须要先从"主题"上下文章。

Blurred bound of life or deat

生与死的界限并不清晰

"主题"，太宽泛了，每一部作品都有自己独立的主题，作者想要表达的内容也各有不同，所以我们只针对『樱子小姐的脚下埋着尸体』来聊一聊。

这部作品在定位上没有什么争议，推理小说。作者太田小姐也是日本推理协会会员。但这个"推理"其实并非狭义上的推理，当然推理本身并没有大的纰漏，但它显然并非这部作品的重点。通过樱子小姐和正太郎遭遇的事件，描写人与人之间的情感，才是这部作品真正的核心。而这种情感，大多通过"尸体"，也就是死去这件事来体现。

櫻子さんの足下には死体が埋まっている

謡う指先

太田紫織

描写人与人之间关系的作品有很多，不过通过“死亡”或是“妖怪”来描写情感的作品在日本也有很多，而且从比例上说，比起欧美压倒性的多。这或许是东方人和西方人在面对死亡和自然时，观念的差异造成的。

日本被公认为世界上自杀率最高的国家，除了日本人生活压力大，社会责任感比较弱之外，还有一个非常重要的原因，那就是日本人对待死亡基本上都是一种尊重的态度。在西方的基督教教义里，自杀是非常恶劣的罪孽，是要在地狱接受惩罚的行为；而在日本，固然社会道德观念不鼓励自杀，但也对自杀抱持着一种理解的态度。这并非表示日本人不珍惜生命，恰恰相反，日本人在尊重生命的同时，也尊重死亡。在日本的文化里，死亡本身就是生命的一部分。

这也就是为什么，西方的鬼故事大多是“恶灵附身”的套路，而日本的鬼故事大多是“灵魂徘徊不去”。在灵异小说『残秽』中，小野不由美曾这样写道：

[illegible]打交道，所以很难将死者当成「异常」。[illegible]话说，「死亡」并非不吉利或忌讳的存在，[illegible]。

而且，[illegible]的东西，对供养死者的家[illegible]敬慕死者，惋叹死者的逝[illegible]为有如怨灵或恶灵的存在。

人死后，不是成佛，就是无法成佛而徘徊在六道之间——这种事与其说令人恐惧，不如说让人感到哀伤。因此，不会养成听到[illegible]。

这段话非常透彻地揭示了日本人的生死观。所以也不难理解，为什么盂兰盆节是日本除了新年之外最盛大的节日。

回到小说的话题。正因为“死亡”有着这样的意义，所以通过死亡来描写人与人的情感的作品，在日本很常见。活着的人遵循死去之人给出的提示，为死去之人（更多时候是为了还活着的人）完成心愿，甚至得到救赎。这样的故事，不仅完全没有恐怖色彩，更多时候会让读者感到温暖。比较有代表性的就是神永学先生的作品『心灵侦探八云』。在这部作品里，主人公八云作为一个“拥有诅咒之眼”的青年，通过和幽灵交流解决事件，并一点一点走进自己悲惨身世的核心。全书满溢着一种悲情和哀伤，读者不仅不会觉得有任何惊悚之处，反而会为故事中的无奈而扼腕，为主人公们的纠葛而悲伤。就我看来，将这部作品归入“情感小说”也是没有问题的。

『樱子小姐的脚下埋着尸体』也是如此。虽然内容本身没有任何超自然元素，但几乎每个故事都是通过偶遇、突发或意料之外的和死亡有关的事件引发，再经由樱子小姐的推理接近真相，最后大多又有一个出人意表的结局。抛开故事架构不谈，由“死”带来冲突并串联剧情的整体方向始终没有改变。

说到这里，我忽然又想到一个很有趣的题外话。大家想过没有，为什么推理小说中出现的案件，绝大多数都是杀人案呢？盗窃可以写成怪盗小说，面对劫匪可以写成硬汉小说，但这些都没有成为主流。这里诚然有人类天生对“流血”和“死亡”的恐惧，但还有一个不容易意识到的原因是，人类在潜意识中，会将“死亡”和“秘密”联系起来。死亡本身就暗示着死者曾经隐藏的秘密难以（甚至再也无法）得见天日，而被死者带进黄泉的秘密究竟对生者有多大的影响，单是这个话题就足以带来紧张不已的悬

太田紫織

櫻子さんの足下には死体が埋まっている

骨と石榴と夏休み

念和激烈碰撞的情节。另一方面，一旦涉及到“非自然死亡”，那就意味着，除了死者和“造成死亡的原因”之外，死亡本身也成了一个秘密，而且是最核心、甚至是最阴暗的秘密。对于推理小说这种以“解谜”为第一要务的文学作品，死亡带来的“魅力”是难以阻挡的。

『樱子小姐的脚下埋着尸体』也以解谜为剧情核心，但重点并非“死因”，而是“死者曾经隐藏的秘密”，这也是我并不将这部作品算作推理小说的理由之一。推理小说中的凶手，很多（夸张点说，大部分）都有自己的隐情，死者也有很多死有余辜，但无论如何，最终结局都是、也必须是凶手被绳之以法，因为这就是侦探找出凶手的目的。所以不同于犯罪小说，大多数推理小说其实三观非常正。『樱子小姐的脚下埋着尸体』则不同，不仅主人公（樱子小姐）在发现尸体后不愿意报警，即使通过解谜找出了真相，很多时候也以“并不那么守法的方式”解决问题（当然都是合理的道德选择）。

Charm and overweening but not cold

迷人、唯我独尊却不冷酷

这个“三观不正”的樱子小姐，究竟有怎样的魅力呢？这一点首先要从她的年龄说起（笑）。

大多数轻小说，主要女性角色都集中在14-17岁这个时间段。我想这是因为，对于轻小说最主要的男性读者群——14-25岁来说，14-17岁的少女是最能吸引他们的。但轻文学不同，轻文学的读者年龄层上限要比轻小说高得多，甚至能到30-35岁左右，这也是轻小说极难改编成电视剧，轻文学却经常真人化的原因（真人影视剧的观众群和轻文学的读者群高度契合）。所以，轻文学的女主角大多（外貌）年龄在25岁左右，这符合这个读者群的普遍喜好，当然也有我前文提到的“成熟女性（年龄上）作为女主角会让读者产生亲近”的理由。而作为女性向作品，男主角的年龄大多设定在25-30岁，也是同样的道理。

这和魅力又有什么关系呢？也许是我的偏见，我认为青春期的少年少女心智并未成熟，所以描写他们的性格，要么很难有施展空间，要么就会显得不够真实。相反，25岁左右的青年女子，形象可塑性要大得多。与此同时，因为已经走上了社会（哪怕只是大学生，像『心灵侦探八云』的小泽晴香那样），通过更多的人际关系的建立，描写上的张力也会更强——因为对性格的塑造，大多是要植根在人际关系上的。特别是，描写青春期（叛逆期）的少年少女和父母的关系十分困难（所以轻小说中甚少出现主人公的父母，即使出现，也基本都是现实生活中不可能出现的类型，比如八坂真寻的妈妈、神田空太的父亲这种的），而成年后的人

大多和父母的关系会变得缓和，沟通也会更多，描写起来会很自然。这些因素都导致青年女性的人物形象更容易刻画，刻画起来也更加丰满。

具体到樱子小姐，她身上的特质用最简单的语言来总结，就是“矛盾”。矛盾的存在是凸显角色特点最简单有效的方法，这一点对任何角色的任何方面都适用。外貌上，我们常说的“童颜巨乳”就是典型的例子。又比如外貌和内在的强烈反差，典型代表就是『Strike The Blood』中的南宫那月——也就是“合法萝莉”了；那月超乎想象的高人气，合法萝莉的加成绝对功不可没。樱子小姐则属于第三种，也就是完全的“性格矛盾体”。她是成年人，却像孩子一样自我、会像孩子一样闹脾气；她博学多才，身份优越，却执着于骨头和标本之中；她看似冷漠毒舌，拒人于千里之外，心中却始终有爱，对待弱者会竭尽全力；她看似坚强，甚至不近人情，却心底纤细，害怕孤单……许许多多的矛盾在她的身上融为一体，将她变成一座战场，激烈碰撞的火花闪烁在读者眼中，化作了魅力的源泉。

另一方面，作者太田小姐在描写上很“狡猾”——樱子小姐性格的方方面面，完全是通过一篇一篇故事，像挤牙膏一样一点一点渗透出来的。除了一开始的“毒舌”、“冷淡”、“对活人不感兴趣”，樱子小姐性格深处的部分被分成了许多侧面，通过不同的故事从不同的角度展现，让读者对她的印象始终保持着新鲜感。这也是樱子小姐能始终保持吸引力的重要原因。

和樱子小姐相比，男主角正太郎看起来平淡许多，或者不如说，只是“平常人”。但和『心灵侦探八云』中的小泽晴香一样，面对有些怠惰的主角，“正常人”在很多时候起着推动故事的关键作用——哪怕事件并不是由他们引发的。善良、孝顺、为别人着想、做事认真、信赖（？）政府机构……正太郎简直就是三观端正的代表。恰恰是这样的他，才能压住故事不至于暴走，原因很简单，作者太田小姐还是想以正统的“推理”作为这本书的标签，正如前文所说，樱子小姐的性格和推理小说的人物设计是存在巨大矛盾的，如果完全将事件的处理交给她，故事的走向肯定会歪到奇怪的地方，所以由一个正常人在旁边矫正是非常必要的。这种模式早已有之，大家耳熟能详的大侦探福尔摩斯，如果没有华生在身边，魅力也要大打折扣。

不过正太郎和华生还是有本质区别的，对于推理本身而言，华生更多是一个“旁观者”，或者说，福尔摩斯如何行动，华生就如何跟随。正太郎则不然，虽然自己（几乎）并不进行推理，但每次都是他在诱导对推理真相不感兴趣的樱子小姐介入到推理之中。这就又要引出另一个话题了：现代（尤其是日本）的推理小说开始出现“模糊侦探身份”的潮流——真正的侦探越来越少，被卷入事件的普通人反而成了推理的主角，这样的作品有越来越多的趋势。我觉得主要原因可能是现在的读者距离“侦探”这个职业已经太遥远了，而当作虚拟职业的话，侦探又显得过于平常，难以让看惯了奇幻世界的打打杀杀的年轻读者们产生共鸣。所以作者们干脆就将普通进行到底，让读者产生“我也可以参与到推理中”的感觉，从这个角度来说，以“普通的主角”和“极富魅力的女（男）主角”进行搭配，并让主角推动故事就显得尤为重要了。

除了樱子小姐和正太郎之外，『樱子小姐的脚下埋着尸体』基本上没有其他出场率足够高的重要角色。不过说起来，这部作品还真是能找到不少向福尔摩斯致敬的地方。比如说樱子小姐家中的“婆婆”，很明显就是赫德森太太，而内海毫无疑问是雷斯垂德了（也可以说是葛莱森，但从会直接带来事件这一点上，还是更像雷斯垂德一些）。

还有一位角色不得不提，那就是樱子小姐的未婚夫在原。虽然出场戏份几乎没有，但他的存在感非常强，无论在警界的关系，还是社交圈子里的关系，以及在关键时刻足以依靠的能力，都是隐藏BOSS级别的（笑）。小说目前已经出版了7卷，我真是希望在原哥的戏份能再多一点。

Rhythm of animation

动画以及动画的节奏

接下来，按照惯例该说说动画了（毕竟没播动画估计编辑部不会来约这部作品的稿子XD），其实我一向是不愿意评论改编动画的，因为作为原作党，对待动画的一般观点都是“是否还原了原作”，但实际上，还原原作往往不是改编动画最主要的目的。做出一部好动画，能通过动画获利，如果能带动原作销量就更好了——一般来说，制作改编动画的方针是这样才对。

所以在我看来，单说轻小说，就有适合改编动画和不适合改编动画之说。基本上，一开始剧情冲突就比较激烈，人物存在感从一开始就很强的作品，相对比较适合改编动画，设定上比较有新意的作品也比较讨巧，比如『游戏人生（No Game No Life）』。大部分作品则是只要制作方不离谱，大抵上都不会太差，比如『机巧少女不受伤』『路人女主的养成方法』。而极少数的作品，比如『东京暗鸦』，受原作本身的限制，无论动画改编得好不好，都很难取得预期的销量，这种就是“不适合改编成动画”的了。以『东京暗鸦』为例，因为前半部分的剧情整体推进速度太慢，如果动画按部就班地发展，就会让人觉得非常拖沓，但如果改编时刻意加快速度，后面的剧情又会难以调速，原本精彩的部分也会显得非常敷衍。所以作为原作党，实际上我认为2013年冬天的动画版拍得相当不错，只可惜以一般动画的标准来看，就显得很一般了。

在我看来，『樱子小姐的脚下埋着尸体』也不是特别适合改编成动画的，原因就出在“推理”上。想想日本业界最经典的两部推理类动画：『金田一少年事件簿』和『名侦探柯南』，大家觉得哪一部更出色呢？也许连载时间更长，又恰恰赶上动漫爱好者数量井喷的时代的柯南粉丝更多，但实际上，从案件的完整性和推理的严谨性上说，『金田一少年事件簿』明显要更胜一筹。当然也不是说柯南就不是好作品，它的剧情编排是遵从于它的观众定位的。我们可以看到，柯南中的推理基本都是发生在案件发生后（或者说被发现后）不久，也几乎都是在现场完成的，也就是说，仅通过现场的证据，就可以确定出真相了。金田一则不同，这部作品中的案件持续的时间一般都较长，涉及的当事人也较多（基

本上都要死三个人才能破案，笑），破案需要的线索和证据也比较多。正是因为如此，金田一一破案的程序和推理的步骤就显得比较完整。这两种推理模式并无优劣之分（虽然柯南这种模式只适合动画播出，改编成真人影视剧就显得太单薄），改编时只要分别体现出各自的特点即可。

『樱子小姐的脚下埋着尸体』的尴尬之处在于，作品本身的推理是很简单的（很多也像柯南一样是现场推理），但书中的情节大多不止于推理本身，由推理引出故事，由故事述说情感，感情的描写很多时候远远重要于找出真相。最典型的就是『夏眠之骨』这一章，在登山中意外发现了尸体，却没想到是同校少女的祖母，以此为契机和百合子相识，了解到她家中的纠葛以及背负在她和家人身上的沉重，又随着樱子小姐揭开真相，将救赎带给了她——这一切环环相扣，书中每一段每一段的感情描写都非常细腻，百合子的言语和表情都刻画得非常细致，让整个故事充满了淡淡的哀伤，结尾又充满了暖意。如此精致的故事，靠一集动画能表达出它的意境吗？这就要大家见仁见智了。我只能说，建议大家去读一读原作中的这个部分（第二卷第一章），也许能感受到比动画更多的东西。

还有一点，原作中很多故事都有相当多的小线索和细节，比较典型的是第三卷的『受托的遗骨』，里面涉及到了很多生物学、标本学和……学的小细节，许多线索的暗示已经超过了推理所需，而成了了解剧中人物性格和故事的窗口。这些线索都不难找，甚至不需要推理（作者已经明明白白地写出来了），对这一章来说，我认为读懂这些细节，理解作者想表达的感情，要比单纯的“箱中的遗骨属于谁”重要得多，动画能不能将这些表现出来，也让我们拭目以待。

总而言之，『樱子小姐的脚下埋着尸体』作为一部推理比较简单（类似柯南）、细节很多（类似金田一）、感情描写细腻的作品，改编成动画的难度很高，而且容易吃力不讨巧。还有一点，就是在限定集数的情况下如何控制故事节奏，单就目前已经播出的部分来看，就有好几个故事被删掉了（当然也因为有的故事不适合播出），至少就我而言，还是相当不满意的。当然，不管怎么说，比起一般的轻小说，这种章节分得比较清楚的轻文学在节奏上还是好控制一些，但以牺牲某些完整故事为代价换取作品节奏的话，如何牺牲，怎样在牺牲的同时保持原作的风格，就要靠制作方的水准了，在这一点上，我认为『樱子小姐的脚下埋着尸体』的动画制作方把控得并不好。

Epilogue

结语

写着写着，发现变成发牢骚了。仔细想来，我觉得这部作品很多章节其实很适合改编成剧场版左右的长度，或者更进一步说，如果将『樱子小姐的脚下埋着尸体』搬上荧幕，或许真人版是更好的选择，就像『彼布利亚古书堂事件手帖』那样。但不管怎么说，动画已经播出，是否好看说到底要观众您来判断。但我想，无论您是喜欢这部动画，还是觉得意犹未尽，都推荐您去读一读原作小说，一定能品尝到不一样的味道。

脚下未必总有尸体，但身边永远都不缺故事。▲

■文/鬼千鹤 ■责编/白石 ■美编/

初冬之际的音乐大典

——M3-36 同人音乐推荐

Halloween Night Parade
ABSOLUTE CASTAWAY

ABSOLUTE CASTAWAY 可是给了我们个惊喜，本次的故事围绕万圣节展开：妖怪世界的女王一年只在万圣节一天睡眠，这一日所有的妖怪就会去街上狂欢，而曾经有一位少女在万圣节之夜来到了妖怪世界。女王具有触碰到东西就会导致其死亡的可怕力量，而这位少女和女王相处却毫发无伤。她们好不容易成为朋友，少女却因为不习惯这边的世界而死亡。没想到5年以后，少女的妹妹居然为了找姐姐也趁着万圣节混入妖怪队列来到了自己的城堡。孤独的女王不想再伤害任何人，狠下心赶走了她……中惠光城一个人演绎了其中所有的角色，在Tr. 1『Sleeping Prologue』里快要睡着的熟女声线简直让人想入非非，Tr. 2『Halloween Night Parade』为妖怪们四处奔走离开城堡，在街上疯狂庆祝，非常有趣神秘的热闹演奏，仿佛万圣节盛宴在眼前浮现。其间一只兔子正巧遇到要去找姐姐的小女孩，被她以“世界巧克力大奖连续优胜提早一年就预约爆满”的巧克力诱惑，带她去了妖怪世界。在Tr. 3『Nightmare Princess』里，少女见到了沉睡的女王，失去朋友的女王在梦中流泪，怀念着唯一的玩伴。这首曲子是和声与神圣旋律团WAVE的作曲人，圣音界前辈Morrigan创作，三拍子节奏，配合庞大的气势简直如苍穹要将人吞噬一般笼罩在上空，让人不能动弹。不仅能让人感受到女王的威严，更多的则是她孤身一人的寂寞。最后一曲Tr. 4『Trick or Dream』是女王内心对自己力量的恐惧与孤独的描述。

虽然这个故事看似完结了，但少女已死的真相妹妹并不知道，而女王也依然孤独，不知道是否能有后作如冰雪奇缘一样的情节，能弥补她们各自的损失，打开心扉呢。

マチガミ少女
ABSOLUTE CASTAWAY

ABSOLUTE CASTAWAY除了万圣节系列以外，这次还有一张单曲『-マチガミ少女』。封面是一贯的“和风欺诈”系列，虽然是和风封面但实则是摇滚曲，并非许多中惠粉丝们期待的优美和风。欣赏的时候我一直会想起过去的金平糖系列，毕竟都是Noah作曲，还是有不少相似的地方。初次听可能并不会留下太深的印象，但多回味几次也能够感受到歌曲所带来的欢乐。碟中所展现的世界，正是这位街神少女最想守护的地方。一边收集着信仰一边看着开心游玩的大家，她渐渐回想起了前代街神的事。从Tr. 2『遠いあなたへ』的歌词中可以看出，她应该十分喜欢自己的前辈，中惠也已经在推特上放出情报，C89将会推出这个故事的前传，到底街神少女与她的前辈有什么样的故事呢？让我们一起静候冬季Comiket的到来吧。

Doctor Nacht
Mamyukka

上文所提到的中惠光城的万圣节主题作品，主打歌的旋律是不是有些耳熟呢？它正是每次万圣节都不会缺席的Mamyukka的作曲人オッカ所写。这一次的万圣节歌曲，却破天荒地换掉了自家歌姫まめこ请来了中惠光城，这两位的声优能力完全不相伯仲，以至于我在欣赏的时候常常忘记这其实是中惠的声音。那么Mamyukka自家这次又出了什么作品呢？说实话这个主题笔者并不喜欢——是以中世纪欧洲大肆横行导致横尸遍野的黑死病为背景，主人公则是带着鸟嘴面具治疗的医生。BK上还有各种手术道具、老鼠的身影和各种骇人的短小故事。作曲本身倒是没有什么可挑剔的，暗夜时分寂静的街道上，时不时传来让人害怕的细小声响，まめこ成熟与可爱的两种声线，平静地以卖萌的方式唱出全是死亡气息的词语。若是撇开这些设定欣赏，应该会觉得这其实是一作很诡异又有趣的作品，希望下一次的Mamyukka还能继续他们一贯的有趣童话故事。

Trick Box
ちびっこフォーク

当然，星名优子也是不会缺席万圣节时期的狂欢的。由上月幻夜给大家带来的神秘黑暗童话曲，用跳跃的节奏和古灵精怪的旋律，祝愿快乐能陪伴所有人度过万圣节。坠入未知的世界，触碰恋爱的符咒，就在这仅仅一日的时间内，让魔法来到人间，在零点的钟声敲响之前，痛快地享受着魅惑的快乐吧。青田则又是为星名写了一首爱丽丝主题的歌曲，感觉星名简直都要成爱丽丝专业户了呢。爱丽丝的游戏，追赶兔子，在人生的道路上永不停息，在不可思议的世界中不断徘徊，配合紧凑的节奏，流畅的钢琴更能对此有一番体会。而且这首爱丽丝的曲子还预定会收录在M3-37的专辑中，想必到时候又将是爱丽丝主题吧？实在让人期待啊。

Celestain
Sator feat.wherever

M3-35发售了预告CD之后，sator如期在M3-36将完整的作品『Celestain』如期完成。这才知道原来在那么圣洁优美的音乐中，包含的竟又是如此悲哀的故事。专辑封面上的两位美男子——白翅膀和黑翅膀正是故事的主角。黑翅膀率军反抗暴政，结果身负重伤，因缘际会逃到了白翅膀那里。而白翅膀当时却因为翅膀颜色比统治者更尊贵，而被囚禁了起来。黑

翅膀想要把白翅膀带出去却被拒绝了，黑翅膀走后继续反抗王者，最终，王竟然派出白翅膀来杀他。黑翅膀一剑刺进了白翅膀体内，死前，白翅膀舍弃了意识与天青石合一，然后强行改写世界，人从此就再没有翅膀了。感觉好像是个基情满满的故事不过歌曲还是好听得没话说的（好像哪里不对），专辑里大部分的歌词都是造语，配合民族风的旋律，将这美丽又残酷的世界展现在每一位听众面前。手风琴的演奏，像是用白皙的手指轻轻弹奏着一丝一丝的棉布，于云端静静歌唱着哀伤的物语，让人沉醉，也让人心碎。

Innocent Rain & 砂漠の国の物語

Calvaria

Calvaria，前两次笔者才介绍说自己粉上了这个团的物语风，这次就爆出消息得知她们即将各奔东西，解散社团了。好在 staff 们都会继续各自的单人活动，在同音界还有机会见到她们的活跃。大概是因为这是最后一次出作品，Calvaria 给我们带来了两张 CD, 其中一张沙漠物语是免费的，但两张 CD 的主角都是同班人马——一对恶魔姐妹与她们的女仆，还有一位迷失进森林丧失记忆的少年。Tr. 1『A Stray Child』首先讲述少年迷途进了森林，一切都让他感到害怕，但树木却温柔地怀抱着他，拭去他的恐惧。歌曲本身的情感非常催泪，开头更是有各种动物的叫声，要这真是一个人在森林里肯定特别吓人。听着两位歌手从平静到激昂地演唱，联想到这个团马上就要解散，更加令人难过。Tr. 2『Innocent Rain』讲述着恶魔姐妹们的心理，她们原来也是人类，却因为来到森林禁不住诱惑吃了点心变成了恶魔，激烈的旋律和节奏犹如暴风雨一样冲击着内心，悔恨像是雨点一般，一下一下烙印在身上。失忆的少年与恶魔姐妹相遇后，朝夕相处，没想到慢慢也有了友谊。最后，少年离开森林，三人也坚定不移地相信，一定还能够再见面的。终曲"我亲爱的朋友"也是十分温馨的歌曲，而且带有神圣的感觉。这张碟附赠了一本小册子，是整个故事的全篇小说，有能力的同好可以好好看看感受一下 Calvaria 的用心。

少年回家之后的某一日，给恶魔姐妹寄去了一本书，名叫『沙漠之国的物语』，封面上的人物正是恶魔姐妹和她们的女仆，还有少年自己。而这本书的名字则正是附赠的免费 CD 的标题，虽然只有两曲，但却是笔者很喜欢的阿拉伯风格。只是两位歌手用的声线有点太过萝莉，有种"卖萌都卖到阿拉伯来了"的感觉。异国韵味十足的曲子带我们穿越到了尽是沙漠的土地，一千零一夜的世界之中。Mamyukka 在 M3-26 也有一张这样风格的作品，不过这张相对更接近现代的曲风。灼热的世界，奔放的节奏，犹如火辣辣的太阳靠着一片金黄色的烁砂，让这一片沉睡在颗粒下的故事全部觉醒，再次讲述起古老的物语。

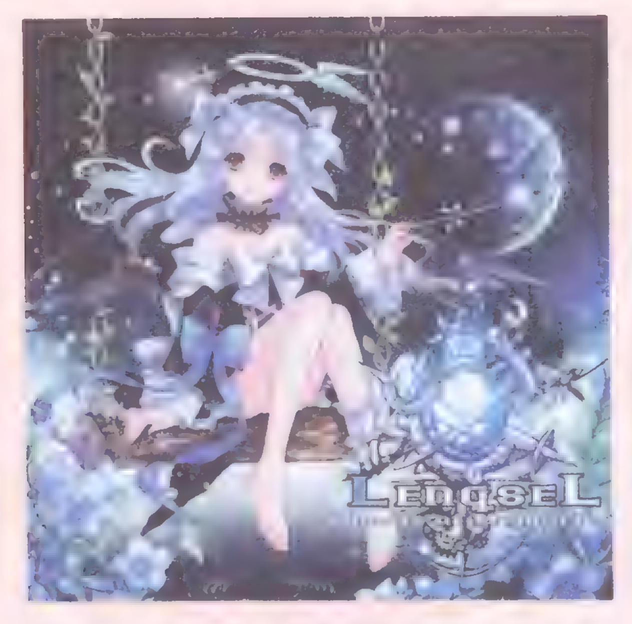
天界学園メフィルトワーネ

Ether

Ether 的幻想物语专辑系列，在经历了地底、深海系列后终于到了天界篇。故事的舞台是天

界的一所天使学园，就读的天使们在毕业后可以随意选择自己想要转生的种族。歌词中有许多造语，多为对友谊的赞美，以及毕业时分的依依不舍。对于要离开朋友们奔向更好的未来这一点，相信大家都有很深刻的体会吧，若是在六月毕业之时能想起这张专辑，再次欣赏一定会更加感动。另外，相比前作的复杂，天界篇的设定倒是简单明了，而且也是这个系列里唯一的美好故事，跟前几作的世界观也毫无关系。本次 M3 悲伤的故事过多，就算是中惠那张那么闹腾的万圣节系列也无法避免 BE，ryo 写的这些美好的旋律，正如布满荆棘的玫瑰丛中唯一的一束纯洁百合，能让人欣赏它的美丽，即使触碰也不会受伤。

Lengsel -Ghosts of Memories-
Rigel Theatre



笔者多次有介绍过的民族教堂风团 Rigel Theatre，惊为天人地发售了多达十二首歌的新专辑。宝蓝色的美丽封面和精心编排的曲目与故事，不止是内心，连灵魂也要一起迷失在其中了。这次 remake 的旧曲仅有三首，Tr. 5『Sun's of Liberty』、Tr. 8『Sunset Tracks』和 Tr. 11『Riness – Ghosts of Memories –』，而新曲之中最出色要属 Tr. 2『SPIKA』、Tr. 3『Erlija E' Minor Swing – Claudia & Hans –』和 Tr. 4『ALTIMA』了。Tr. 2 的多个桥段，由晨起初升的太阳一般优美缓慢的旋律带来了新生的一日，手风琴演奏后，像是庆典般的热闹提琴便不断奏起，想要不跟随这节拍鼓掌都难。这游行的队伍，将会去往哪里呢？走向终结的 parade 的妖精，似乎都化作了吹号天使，庆贺热浪的嘉年华。夜晚来临，月下升起的火光与鼓声伴随女声的合唱，携手钢琴和笛音，带领全队走向了曲子的终结。Tr. 3 是不是很像宫廷的圆舞曲呢？由轻声的八音盒开始，慢慢响起脚步声，然后便是轻巧浪漫与雄伟两种风格不断交接的圆舞华尔兹，还有西班牙曲风的味道。激昂的号角，从高八度极速下降又上升的钢琴，猝不及防地把这摇曳的曲子结束，意犹未尽。Tr. 4 那股高原民族的浓郁情怀也是很值得享受的，鼓声，吹奏乐，俨然就是一副古老部落的篝火晚会画面。只可惜这个团 C89 没能被选上摊位，今年也应该不会再听到他们的新曲了，一起期待明年的到来吧 ~

Phantom of the Flame
清風明月

千呼万唤始出来的清风明月可真是让我们久候多时，叶月与 drop 这对黄金组合果然没辜负众望，长时间酝酿制作的这张『Phantom of the Flame』有一点要逼向王者 hamenln 的势头。Tr. 1『薄羽蜉蝣』，是一名少年对未知世界与跟他人接触感到迷惘的曲子，间奏采用了明亮清脆的编曲，且使人产生了中国风的印象，只是还是无法掩盖主歌所流露的不安，无限期盼着更好的未来。Tr. 2『螺旋式ノスタルジー』，是清风明月罕见的未来系题材，欢快的节奏，却无法掩饰一种慢慢渗透出的绝望。在人类灭绝的未来，一位智能机器人在默默地守护着被破坏的生命维持装置中的少女，尽管知晓结局，他却还是深爱着她，静候终焉的来临。Tr. 3『Dark Prince』是这次好评如潮的点睛之曲，清风明月轻快流畅的黑暗童话风，又在用魅惑的旋律勾着人们的魂魄，就像这首歌的主角——拥有绝世容光的光之妖精一般，让王子疯狂迷恋不惜戴上手铐脚铐成为奴仆。Tr. 4『菫ノ宴』是过度用的短小黑暗 BGM，扭曲沉重的旋律迎接着 Tr. 5『wicked』的到来，在 M3-35 的时候叶月就已出过这首歌，当时也有写介绍，这里就不多重复了。Tr. 6『Phantom of the Flame』，专辑同名的主打歌，用三拍的节奏，颤人心魂的弦乐，为阴霾的夜晚招来纷飞雪花。卖火柴的小女孩的故事，在这浪漫又催泪的温柔歌曲之中，被叶月的歌声和 drop 的作曲再次重现。美好的幻境，思念之人的脸庞，却在即将触碰到的瞬间融进黑色夜空。啊，手中这最后的温柔火苗，请无论如何也不要就这样轻易消逝，改成若真如此，也请将我一同带往夜空之中。终曲『朱の宵月』，是很有透明感的短小 BGM，也稍微平复了在上一首被感动到泪下的激动心情。

Secret de Chat Noir
葉月ゆら

在大家都赞美清风明月的同时，笔者也希望同一时间发售的『Secret de Chat Noir』不会被忽视。叶月出清风明月的同时想必已花了不少心思，还要赶着将这张爵士风 CD 一起制作出来。叶月的爵士风 CD 一向好评不多，平时若是接触很少的同好们可以放心尝试一下，相比以往的作品，这张的质量可是大幅度提升了。这张作品让我们能够接触到各种不同感觉的叶月，潇洒的、可爱的、豪放不羁的、明明声线并不像是中惠或者まめこ那般多变，但却能让人有这样不同的感受，这大概也是叶月的本事吧。笔者尤其喜欢 Tr. 2『Secret de Chat Noir』里潇洒的叶月，像是在酒吧里烦恼，独自喝酒解闷的大人们夜晚的娱乐。Tr. 3『未完成少女』也要推荐一下，Mamyukka 的オッカ作曲，曲风是非常可爱贴近现代的类型，不得不感叹他的作曲真是千变万化。叶月扭捏的声线配合上这样的节奏，真是十足的憧憬成为成熟女性的少女心性呢。另外 Tr. 5『アラクネの針』的妖艳女性形象大家也一定要感受一下 ~

Chocolat de Meluet
airy bird

这次笔者也尝试了三个过去没有接触过，但是在同音界不算是生面孔的团——airy bird，Cincleaf 和 Fabulatore。首先来说说 airy bird，这家这次的作品主题是一家没有什么人光顾有些奇怪的巧克力店，店主是个有些怪怪的少女，专心制作美味的巧克力却没有什么客人光顾。店里的工作人员都是动物，而街上的人们对这家店总有不太好的感觉。笔者是没感觉出有什么让人不想去光顾的原因，而且巧克力的味道那么好又有可爱的动物，应该会很想去才是吧。看着歌词里少女不断期待能有人品尝她制作的美味巧克力，真的有点为她揪心呢。Tr. 1 作为这张碟的主打曲，有着非常吸引人的童话风旋律，主歌可爱俏皮又很诙谐，副歌则包含了一些无奈，诉说着自己无法实现的愿望，是一首第一次听就能爱上的好歌。而 Tr. 2 的唱功发挥并不算好，浪漫的圆舞曲和神秘感虽然不错却让人略感遗憾。Tr. 3 也是三拍节奏的曲子，节奏不停地在快慢之间变换，能带着这么美好的心情畅游充满魔法的巧克力世界，想必也是每个喜爱甜食的女生的梦想。

GypsyFlaps
Cincleaf

Cincleaf 的作品应该是 M3-36 买到的最便宜的一张了，4 首短小的纯音乐，只卖 200 日元，而且摊位前几乎没有什么人，对方也是很悠闲地在摊位玩手机，看到我过去还稍微吓了一跳慌忙站起来把 CD 递给我，感觉串田葉这位作曲者性格应该也是挺有趣的吧。曲子都不长是我唯一感到遗憾的地方，总有没听够的感觉，但确实是带大家畅游了异国过渡。Tr. 1『Wisteria Musette』是手风琴弹奏的优美华尔兹舞曲，思绪情不自禁地飘向了欧美大陆，想要跟着那儿的人们一同舞蹈，一同回旋在音乐世界中。Tr. 2『Greenhorn Tango』一下就带我们踏起了潇洒的探戈舞步，手风琴和钢琴一同引导着我们有节奏地随着节拍踩响脚步。Tr. 3『Braid』一听就觉得这是很适合在夜晚品味的小曲，先是吉他 solo，再由加入悠扬的风笛，是不是特别有夜晚酒吧的那种韵味呢？ Tr. 4『FlapStop』可是非常欢快了，吉他演奏着美国的乡间小调，别有一番风味。我个人还是挺看好串田葉的实力的，就是希望下次的作品时间能够长些，明明这么赞却没听够，实在惋惜啊。

azif
Fabulatore

在结束了一整日的疲惫工作，大家一定也希望能静静躺在床上欣赏一下令人放松的音乐吧，Fabulatore 的第二张单曲 azif 就是为了能够让大家能在寂静中细细品味而写的亚洲风歌曲。说是亚洲，但其实这张碟基本是印度，泰国一类的异域风情，而非中式日式古风。当初最引起我注意的其实是 Tr. 1『幽寂の塔』的前奏，不知道大家有没有看过东方初见杀的视频，BGM 实在是太相像了。夜晚幽静的高塔虽然有些让人害怕，但这神秘的旋律却被悠闲的感觉包围，更何况这还是一座无论多么污秽的灵魂都能解放的神奇之塔。Tr. 2『ディマシュクの月』从开头便是满满的印度风，男声演唱，讲述了一个诗人被放逐到沙漠遇到了有神奇力量的妖精，并得到了魔导书的力量十分自大起来，曲子中间有一声尖叫，还是提醒一下大家不要被吓到吧。Tr. 3『潮の引いた街、灰の降る夜』是笔者非常喜欢的一曲，无论是世界观，还是作曲都十分出色。轻快能让人心情舒畅的节奏，少女温柔的声线，点亮了内心一盏又一盏的灯，我们能听到她的祈愿，也被这美妙的歌声感动，而这首歌，也正是为了纪念一位为了守护大家，希望和平永存的公主而唱的。如今，大家在水边放灯，围成圈舞蹈，将一片漆黑点亮充满光明，不知要守护这小小的国家，需要放多少灯呢？公主的御灵啊，请无论如何保佑你的子民不受战争的伤害吧。

白金城のお淑やかな魔物
Queen of wand

Queen of wand 的睦鬼姐姐和小狐丸这次的作品是他们一贯拿手的欧洲宫廷古典风的曲子，同时加入了故事情节，这在 QOW 的专辑历史上非常少有。一位常年呆在皇宫的公主感到十分孤单寂寞，特地在廻灯祭的夜晚偷溜出宫玩耍，邂逅了一名浑身是伤的男子。无论公主怎么关心他，他的态度都十分冷淡凶狠。回到皇宫公主被担心的侍从狠狠训斥却毫不在意，满脑子都是这个男子的事。当晚，公主做了噩梦，醒来后竟然遭遇火灾，而自己神奇地被那个男

一致了。感觉是个情节简单又玛丽苏的故事，但这只是第一作，后面还有两作才能完结，不太清楚 QOW 会如何把这个故事继续下去。整张专辑的曲子情感也是跟着故事一样，Tr. 1『白亜城大円舞曲』先是城堡里的美妙舞会，优美的圆舞曲和浪漫的气氛让人倍感幸福。Tr. 2『月ノ合せ鏡』十分安静孤寂，大家能够体会到公主只身一人想要逃离的那种心情。Tr. 3『廻灯祭』充分体现了廻灯祭的热闹，而且曲子也很诙谐有趣，是笔者在这张里很中意的一曲。Tr. 4『I've got a bad feeling about this』开始因为公主遇到了受伤男子，曲子的情感也开始改变了，除了 Tr. 5『月と太陽の邂逅』是他们两人的交流以外，其他的几首都是比较扭曲有些让人紧张的歌。个人感觉这张后半部的作曲安排什么的不如前半部分，可以的话还是希望小狐丸能多注意一下呢。

生死輪廻
Seraph

黑暗哥特的金属团 seraph，正在以惊人的速度极速成长中，光之巢的作曲已经达到了一个“海红唱功再不加强都有些追不上”的地步。专辑的标题名为生死轮回，歌曲的主题都以死去重生，生死轮回，存活不如死去，伴侣过世独自生存，感谢上帝赠与生命这类比较深沉的思想统领，也就只有 Tr. 7『希 -Nozomi-』是新生命诞生具有喜悦比较轻松的了。笔者最推荐的是主打歌生死轮回，交响乐与金属的混合歌曲，潇洒又具有魄力，死后重生，死后重生，如同花瓣凋谢，纺织着灵魂，尽情留下自己活着的证明。讲述一眼就能看出对方生死的交响物语风 Tr. 4『Fiaba』也是耐人寻味，像是个能无限循环的轮回，讲述一个男子能辨认对方能否存活，最后自己女朋友病了，她被救活后自己却丧命的主题。Tr. 8『輪廻転生』的歌词虽然很简短，但异域风情的作曲，浩荡的气势和合声却填补了这些空缺。感谢神明让我们今世转生成人，能有这样的感觉，还能用文字如此描述，也该更加珍惜自己的生命。Tr. 9『Zero』是 seraph 一向会拿来作为结尾曲的纯乐，除了诙谐的钢琴声还混合了十分活泼跳跃的提琴，结尾部分传来心脏的跳动与人的喘息，在孤寂的雨水声里渐渐消失。欣赏完这张专辑，实在不能不对生命更加崇敬了起来。

Niveus 生神として崇められ死神として散った少女
鈴葉屋

铃叶姐姐的本家许久没有出物语新作了，谁知道一上来就是个悲剧。曾经有一名住在高塔的少女被大家誉为生神崇敬着，觉得她唱的歌会带来和平。一位少年经常去塔里看她并且给她带去许多外面世界的风景画，两人互相有了感情。而一幅在卖场的画与少女十分相像，让人怀疑少女其实是死神，外加上战争不断侵蚀这个国家，终于引起了愚昧的村民的愤怒，烧死了高塔中的少女。少年在她临死前赶到，少女则幸福地死在了他的怀里。在 Tr. 1『Niveus』中，铃叶使用了她一向拿手的造语和声，悲壮的旋律与安静的钢琴独奏，告知我们这是一个无法令人开心的故事。Tr. 2『アトリエ・ラトゥール』因为是少女和少年幸福的爱恋之歌，所以是没有任何痛苦悲伤的幸福的曲子，勾起听众的羡慕，心情也变得美好。曲子后半段的变奏更是惊艳，如同星辰大海般不停闪烁，两人牵着手旋转着，舞着只属于他们的圆舞曲。Tr. 3『Enchere Noir』也是要重点推荐的，因为舞台是进行交易的卖场，那么旋律当然要写出那股纸醉金迷的挥霍气氛，热闹快速的节奏让人不禁想要跟着狂欢，而其中却暗藏杀机，让人越来越为少女的命运担心。Tr. 4『偽りの神託』，命运的转折，非常紧张悲壮的作曲，笼罩了整座高塔终焉即将来临，少女却无力反抗，少年也没能来得及救她。在 Tr. 5『星影のアリア』里，以疾走的快速黑暗旋律配合安静悲哀旋律，

一同讲述着少女内心的悲哀与怨恨，还有对爱人的不舍。作为终曲的 Tr. 6『緋い塔からの手紙』，为一切画上了句号，催泪的效果也非常强，安静的钢琴独奏，静静陪着奄奄一息的少女，走向没有痛苦的世界，愿她能够看到自己所爱的风景，愿她再来世再与少年相遇，不要再遭受这样的悲剧了。

夢の仕分け人レム
13endcard

13endcard 的福音组曲系列结束后（虽然笔者根本就没发现居然完结了），开启了新的物语故事，一位年幼患病的少女，被父母限制外出感到寂寞，在梦境里邂逅了一位男子，坠入爱河，只可惜梦醒就要分别。Tr. 1『夢想恋謌』，随着清脆的八音盒声步入梦境仙境，忽然走向的曲子使人豁然开朗。主歌唱腔温和，再渐渐推向如帆船起航一般摇曳壮大的高潮，歌姬的高音颤动着心弦，跟随旋律飞向了无边天际。Tr. 2『白い窓』为所有听众描绘了一张幽静的镜花水月之画，静谧的月夜，少女只身一人在房内，只感到空虚寂寞。不被允许外出的她，满心愁苦也只能对着月光倾诉了。结尾处还有一句英语，为黑夜增添了神秘的感觉。Tr. 3『歪みの世界』是这张碟的点睛之笔，少年的好友獏的主题歌，有些小恶魔性格的她，真的很适合这样诙谐有趣的曲子。两位歌姬合唱配合得天衣无缝，且歌词也大不相同。整首歌分为诙谐，天真浪漫和扭曲大气的几个桥段，宿木那一声轻笑让笔者这样的女性都莫名心动了。最值得钦佩的是，副歌那种黑暗的气息竟然可以如此自然地转回浪漫的旋律，这个团的作曲也是越来越强大了。Tr. 4『D Figment』也是合唱，虽然有点遗憾，明明是少女少年的对角戏却没有请来男声 vocal，但听着两位妹子深情的演绎也非常让人泪下，只是一场梦境，要守住何其容易呢。Tr. 5『明日への軌跡』则以悠扬的笛声和磅礴的气势，划出了前往明日的轨迹，晴空万里的心之旅行，一定非常美妙吧。就算少女醒来回到现实，也希望她能够积极地生活下去呢。▲

现实中的"RAIL WARS!"
Rail travel and money saving in anime tou
——圣地巡礼中的铁路旅行与省钱大作战（上）
白石 ■美编/小茧
天間

盘点 2015 年度最热门词汇，“高铁”一定会榜上有名。前段时间国内媒体大肆宣传中国高铁成功击败日本竞争对手，拿下了印尼的大单，又传言中国高铁有望进军英国，让这个老牌帝国主义国家、工业革命的发祥地、蒸汽机车的先驱者也用上我天朝的高铁技术。喜讯传来，国民自然是雀跃不已，一种中国已经是高铁大国、强国的自豪感油然而生。天朝是不是高铁大国，或者算不算铁路大国这一话题笔者姑且不表，这世界上公认的最适合以铁路方式旅行的国家里必有英国和日本，但没有中国这点是毋庸置疑。究其原因，论铁路网络的发达程度、准点率、票价优惠方案等影响旅行品质的因素，天朝在英国、瑞士、日本这些国家面前均没有优势，尤其是后两项，更是令人汗颜的软肋。反倒是曾经在高铁的生意场上屡次被中国击败的日本才可以说是一个真正的铁路大国，关于这点我想恐怕凡是到过日本的人都一定会感同身受吧。铁路网络密集程度令人咋舌；有着比英国人更苛刻的守时本性；各种旅行优惠套票的设计一点不输给瑞士人；而在技术方面则完爆包括天朝在内的几乎所有国家——独占以上全部优点的日本就是这么一个在日常生活中时刻离不开铁道的“铁路王国”。

其实与日本的铁道旅行齐名的还有日本数量众多的铁道爱好者，在二次元 Otaku 分类中，铁道有专门的大类，其下各子类的划分也很细致，有车辆研究、铁道摄影、音响研究、铁道模型、各类纪念品（章）收集、铁路旅行、时刻表和车站研究、设施、服务和业务研究等 8 个类别。其中与赴日旅行的圣地巡礼爱好者们密切相关，也最容易入手的就有铁道摄影、纪念品（章）收集、铁路旅行这三项。笔者今年 11 月就策划了一次跨度从西日本的广岛到东日本的栃木，总行程超过一千公里的长途铁路旅行，真实体验了铁道爱好者的许多方方面面，下面会整理出一些心得体会，陆续与读者朋友们分享。

“国铁”与“铁道公安队”的前世今生

天朝的二次元人群了解日本文化的主要窗口就是 ACG 作品，关于铁道文化和铁路旅行这方面也不例外。可惜铁道题材在国内尚属小众，被关注到的作品并不多，这其中 2014 年 7 月档里播出的 12 话 TVA『RAIL WARS!』可算是近年来少有的以铁道为主题的动画作品。日本拥有庞大的铁道宅和“铁子”（女性铁道迷）群体，围绕着铁道展开的三次元消费一定不会少，以铁道为主题的二次元作品也随处可见，不过能登上 TV 动画平台的作品其实屈指可数，除了沦为笑谈的『铁胆火车侠』以外，『RAIL WARS!』是近年来唯二在天朝放送过的铁道题材动画了，可惜后者在很多观众眼中也沦为了略显低俗的后宫肉番，令广大正统铁道宅也徒呼奈何。作为一部轻小说改编作品，『RAIL WARS!』本身的着眼点在主角们所属的“铁道公安队”的活跃表现上，小说中提到的“国铁”和“铁道公安队”都已经是只存在于上世纪的颇具复古意味的旧名词了。现在广为世人所知的 JR（Japan Railways，即日本铁路公司）的前身为日本国有铁道公司（简称“国铁”），作为国有企业的“国铁”于战后的 1949 年成立，1987 年因经营不善正式解体，并分割为包括 JR 北海道、JR 东日本、JR 西日本、JR 东海、JR 四国、JR 九州、JR 货物在内的 7 家民营企业，统称为 JR 集团。铁道公安是原国铁系统里特有的一种警察组织，指挥系统独立于警视厅，受铁道管理局管辖，小说里出现过的“铁道公安机动队”也确有其事。1987 年随着国铁的解散，铁道公安队也随之改组为新的“铁道警察队”，其组织和职能并没有发生太大的变化，只是规模大为缩减，目前只保留东京本部，基地在东京站，原各地方上的铁道警察力量都已经转到了各地警察本部的麾下。『RAIL WARS!』一作的设定背景大致就是这么个情况。

『RAIL WARS!』的作者丰田巧是一位业内非常资深的老牌铁道宅，不仅写过大量关于铁道的书籍、还屡屡出境各种铁道巡礼的三次元电视节目，是铁道圈内的名人。小说插画作者バーニア600也是圈内非常有名的铁道宅画师，曾参与过『THE 铁道漫画』的连载，与丰田也是意气相投的同好。小说虽是流行的恋爱轻喜剧主题，也有不少卖人设卖肉的情节，但并不能掩饰其作为一部专业级铁道作品的本质。小说巧妙融入了大量关于铁道线路、运行列车性能特点、铁道特色服务、JR 员工日常工作内容等与铁道密切相关的纯正铁道元素，对于圣地巡礼爱好者们而言，具有鲜明特色的铁道线路、列车和服务不仅是增添旅程乐趣的余兴，有时甚至有资格升格为一次旅行的真正目的。

▲铁道音响研究是日本铁道 Otaku 里的一个类别，像『RAIL WARS!』……铁道音响爱好者在“铁子”的群体里有很多，NICO 动画上能搜到很多相关的音……

『RAIL WARS!』的主要舞台，主角们的任职地点东京站是一座由 12 条线路共同运营的复合型大型车站，也是笔者本次旅行的主要中转站。对于东京站这座去年刚刚迎来百年站庆的历史老站的介绍笔者早先在『LoveLive!』的圣地巡礼中已经写过不少，这里不再赘述。东京站从理论上说乃是全日本铁道的始发点，重要地位不言而喻。目前从九州的博多经新大阪、京都、名古屋，至东京的山阳－东海道新干线的终点站（也是始发站）就是东京站，一般在东京和关西之间旅行的游客都会利用到东京站。此外从东京北上去东北、北海道地区的东北新干线的始发站也是东京站，待 2016 年 3 月北海道新干线正式通车后，旅客就可以实现从东京站直达北海道新函馆站的舒适快捷旅程。笔者这次住在距东京站仅两站之遥的圣地秋叶原，对东京站的利用极为频繁，把酒店订在离东京站较近的如秋叶原、上野、日本桥等地区，增加出行便捷度也是本次旅行得到的经验之一。

省钱大作战：铁路旅行资费与优惠方案

圣地巡礼就是穷游，穷游的本命便是省钱，省钱的宗旨永远是从支出最大的一项开始考虑。

△[illegible]

一次圣地巡礼的成本包含：交通、住宿、餐饮、景点门票和购买纪念品等几个方面，其中交通的支出是最大的。日本消费什么都贵，车票也不例外，即便是当天往返的圣地巡礼，交通费也稳居支出第一位，其次是餐饮，相比之下其他费用不值一提。在日本，利用铁路旅行的便捷度远高于飞机和汽车，从费用的角度加以比较的话也是飞机 > 汽车 > 铁路，在进行短途旅行时，汽车的性价比与铁路差不多持平，但在中长距离旅行时，铁路的高性价比就无可比拟了，其原因是各种优惠套票方案的存在。

首先我们有必要先简单了解一下日本铁道的系统、运营方针和资费。在笔者的圣地巡礼专题里，常见的名词里就有 JR、电车、地下铁、新干线等等。日本的铁道系统比较复杂，在打破了国营企业一统天下的局面后，现在呈现出民营企业、大手私营企业和小型地方性企业一同参与竞争的热闹局面，以各地方 JR 为代表的民营企业掌握最丰富最优质的铁道资源，在线路方面拥有绝对优势；以各大型城市为据点，如东武、西武、京急、京阪、阪神、近铁、名铁等为代表的大手私营铁道企业，其优势往往在于支线的运营和较为优惠的资费；再以京福电铁、睿山电车、嵯峨野小火车、江之电等一批大名鼎鼎的地方性线路为代表的小型地方性私营铁道公司则是以较为灵活的乘车方案和推陈出新的特色服务以求得在夹缝中生存。

以上提到的均属电车的范畴，电车就是电气化列车的缩写，相当于天朝的普通火车。另有标注为“急行”、“快速急行”等字样的电车，急行即快车，相当于天朝的K字头和T字头列车。“特急”稍有不同，大致相当于天朝的动车。新干线就是天朝的高铁，运行线路和资费与普通电车完全不同。地下铁即天朝的地铁，基本上都是带有国有资本和地方政府资本背景的民营

△[illegible]

△[illegible]常能遇到青春[illegible]的女站务员！

企业，线路多集中于大城市里，城市与城市之间旅行主要还靠电车。

不同属性的公司运营的线路之间，除了少数特殊情况，是不能实现一票换乘的，因为计费标准完全不同。像位于大阪市中心的"难波站"就有近十个之多，各公司分别设立车站，进出站系统互不相关，换乘必须出站重新买票才行。于是有人会感叹，这不是为难老外吗？是，也不是。初到日本的老外几乎没有一个不为日本复杂的铁道线路而犯愁，如果事先不做好详尽的乘车攻略那岂不是绝对要抓瞎？其实也未必。乘车小白们有两条出路，DIY的方式是下载类似日本雅虎推出的"乗換案内"这样的APP，输入起止站点后自己查路线，但前提是会用日语输入法。人肉的方法就是去车站服务台找工作人员帮忙，让他们为你设计乘车路线，然后人工售票，规模比较大的车站还设有"绿色窗口（みどりの窓口）"，专门提供人工服务，不过前提也是会一点点日语，日本人的英语比中国人差得多，有时候靠比划和写汉字都比说英语要靠谱。以上方法都行不通，那麻烦您打车吧，日本出租车资费奇贵无比，起步价几百到一千多日元不等（大城市、私营车略贵），一般开出2公里后就开始跳价，每200多米收80日元。笔者曾经坐出租车从JR广岛站到原爆公园前，国内也就一个起步价多一点，20块大洋还有的找，但和蔼可亲的广岛大叔愣是要了我1100日元，相当于近60块大洋，几乎是国内的三倍，所以不是土豪的话还是三思而行吧。

最后是关于铁路的资费。日本各类铁路公司的收费政策都是基本车资+特殊费用的模式。基本车资根据里程决定，越远越贵这是常识，不过也有全线统一价的，如京都当地的京福电铁岚山本线（岚电）就是全程统一价210日元。不知道车票几钱没关系，每个车站都有大量自动售票机，走过去抬头就能看到大大的行车线路图，上面有对应的车站和车资，动画里常看到应该不会陌生。买票的攻略就不说了，年轻人连这点探索能力都没有可不行。新干线的车

[illegible]需另外单独购买，同等距离下，资费比普通电车要贵，毕竟有座位而且开得快节省时[illegible]，时间就是金钱嘛。需要特别指出的是特[illegible]资费，在搭乘指定坐席的车次时就必须支[illegible]额外的费用，某些观光列车、所有特急列车、指定坐席的新干线均需额外付费，这部分费用着实不便宜，有时甚至比基本车资还多。例如从新大阪到京都站，乘坐新干线“の[illegible]号”自由坐席的车资为1420日元，耗[illegible]13分钟，而乘坐JR东海道本线的新快速[illegible]则只需560日元，耗时25分钟。所以吝惜金钱的话就不要吝惜时间了，反之亦然。

既然日本的铁路资费这么贵，那让我们[illegible]穷游狗们怎么消受得起呢？于是这里就[illegible]日本作为一个真正的铁道大国所表现出[illegible]民本质了，因为日本的各种铁道优惠乘车方案多到笔者无从研究的地步，总之一句[illegible]就是省钱、省钱、再省钱！

日本的乘车优惠套票从使用地域上说分为全国性、地方性和特定线路限定三种。有实力推出全国性优惠乘车券的只有JR一家，这就是稳居优惠乘车套票人气前三位的JR PASS。JR PASS还有各种衍生地方性版本，如北海道PASS、东北PASS、关东PASS、西日本PASS、九州PASS等等。各种PASS又细分为N日版、成人/儿童版和绿色车/普通车版，绿色车即指定坐席车。以JR PASS为例票价见下表：

▲ [illegible]

种类	区分	7日	14日	21日
绿色车	成人	38,880	62,950	81,870
	儿童	19,440	31,470	40,930
普通车	成人	29,110	46,390	59,350
	儿童	14,550	23,190	29,670

笔者[illegible]，在国内[illegible]币大约1400[illegible]。JR PASS的购[illegible]用有详细规则，具体可[illegible]（http://www.japanrailpass.net/cn/）[illegible]言了。需要特别提醒的是，JR PASS只[illegible]JR集团[illegible]全线、新干线全线（个别[illegible]除外）、部分合作[illegible]线路、各地JR巴士线路（长途巴士除外）和渡船线路上使用。你不能揣着JR PASS去坐东武、近铁，不能堂而皇之地搭地铁，各种眼花缭乱的巴士也不能想上就上。但别着急，私营铁路也好，地下铁也好都有自己的各种优惠乘车方案，有需要的话可以选择购买作为JR PASS的补充，或者不购买JR PASS，只用各种不同的优惠套票来串联起旅行，当旅行集中在某一小范围区域中时，后一种方案要更实惠些。例如经常跟各种动画搞联动企画的京阪电车就联合睿山电车推出售价1600日元的一日乘车券，覆盖京阪、睿山全线，包括了著名的睿山电铁鞍马线。京阪电铁在京都与大阪间、京都市内、京都与宇治间、京都与滋贺间都有线路，睿山电铁则拥有两条京都北部的热门线路，强强联手后优势相当明显。想要一口气巡礼『中二病也要谈恋爱』、『京吹部』、『稻荷恋之歌』、『有顶天家族』、『京骚戏画』等几部在沿线取景的动画的话，这张车票是最物超所值的。还有像售价1000日元的东京地铁一日乘车券，东京地铁网络极为发达，站点设置比电车要多，搭地铁游东京最合适，1000日元最多搭6次即可回本，方便高效，如果要在新宿、池袋（东京自由行下榻酒店所在地排名前二的地点）、秋叶原这几个距离较远的商业区之间来回移动，地铁一日券乃是最佳选择。像京都这样的观光都市，电车地铁线路极少，主要靠各种巴士来移动，购买500日元一张的巴士一日券，乘三次就回本，巴士坐到饱。在下一期里，笔者将结合『RAIL WARS!』和笔者的个人经验介绍几条很有特色的铁路旅行路线，并附以优惠套票方案，供读者朋友们参考。

酸甜苦辣×咫尺天涯『恋×シンアイ彼女』

■文／七瀬 Kaede

所传达的初恋百态

青春时代的回忆，可能是人一生中最珍贵的无形财富，而初恋对于很多人来说更是其中最璀璨的宝石。初恋的滋味绝不只有甘甜，说大多数的结局以苦涩告终也不为过，但不论历经多少岁月风霜的洗礼，每当遥想初恋，那份独一无二的光辉总能让人一瞬回忆起青涩时代的纯真。在10月末发售的这部『恋×シンアイ彼女』（以下简称恋x）宣传之初就以“令人心动害羞到不好意思看的初恋故事”为卖点，只是剧本阵容里赫然出现的“新岛夕”让玩家既期待本作，又不安于他会不会延续拆情侣害妹子的个人风格……当然，也有不少唯恐天下不乱（笑）的玩家的想法正好相反（大草原www）。那么，在年度gal中也称得上关注度靠前的恋x到底是怎样的一部作品呢？

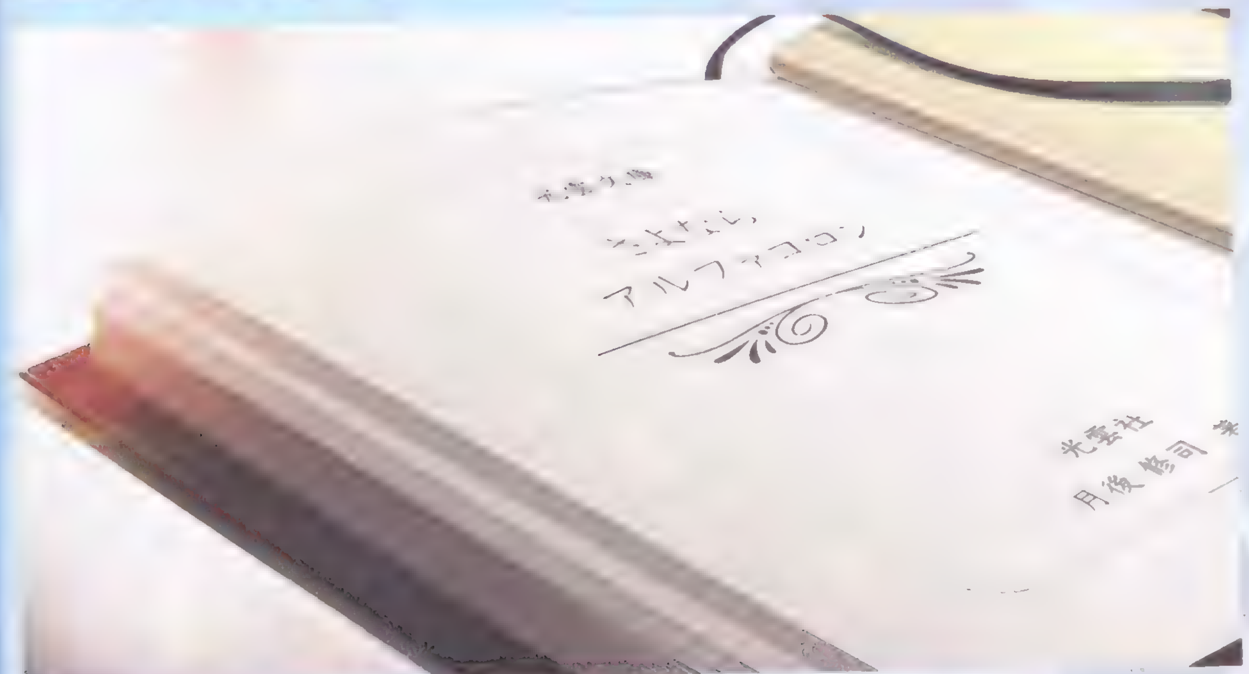
共通线

Common route

人的感情概括起来无非喜怒哀乐四种，但在不同的场合、面对不同的对象、这四种感情以不同比例融合起来的话，其复杂程度是任何方程都无法计算、任何言语都无力表达的。少年国见洸太郎深谙语言必然会让感情在传达的过程中失真，但不用语言表达的话，连传达感情都无从谈起，所以洸太郎喜欢用笔来记录自己的所感所思。纸和笔是他的知心朋友，写小说则是他最大的爱好——尽管由于童年某件事留下的心理阴影，他再也无法写出完整的故事

[illegible]妹妹菜子唤醒，在上学路上发呆，[illegible]的洸太郎与平常似乎并没有什么不[illegible]从这个学期开始，镇上的三所高中——御影丘学园、御影丘西学园和樱代学园都合并到了御影丘学园中，相对的，原本和御影丘学园在一起的中学御影滨学园独立了出去（放心，听校名听得头大的你不是一个人）。对于身为御影丘学园学生的他来说，生活必定会发生一些变化；可他怎么也没有想到，多年来一直让自己心心念念却又无法释怀的身影此刻竟出现在了自己视线中，那是小学时分别的青梅竹马，姬野星奏……

来到教室，洸太郎才发现自己刚才所见的并非幻觉，这个学期开始星奏也作为转学生转入了御影丘学园；而中学时代与他关系非同一般、高中考入了樱代学园的女生新堂彩音，也因为三校合并而成了洸太郎的同学。当年洸太郎醉心于写作，彩音立志学习设计，两人本来约好一起考设有专门科的樱代学园，可最终洸太郎却因质疑自己的写作能力违背了约定，彩音则因无法和同学融洽相处转到了普通科。续



分弄人，现在两人再次坐在了同一间教室里。尽管彩音对洸太郎闹了一阵别扭，没过多久两人还是重归于好了。

洸太郎与星奏的回忆则要追溯到小学时代。当年星奏要转学离开之前，不善言辞的洸太郎曾写了一篇对于小学生来说堪称长篇的 15 页小说隐晦地向她告白自己的心意，却没有得到任何回应。直至今日，纠结于此的洸太郎依然无法写出完整的作品，尤其是涉及恋爱的情节；而重逢后星奏依然对此事只字不提，只说自己是为了再次聆听“星之音”才回到小镇。疑惑笼罩在洸太郎心头，他决心一定要弄懂星奏的想法。

御影滨迁址后，还是会有个妖精般娇小的御影滨女学生每天跑来旧校舍前的花坛照顾花朵，问过妹妹菜子后才知道她是菜子的同学，名叫小鞠结衣。另一方面，三校合并后校内社团数量猛增，活动场所不够的问题使得一些人数过少、没有实绩的社团不可避免地面临废部危机，除了洸太郎外其他社员全部长期不露面的文艺部就是其中之一。学生会长四条凛香告诉洸太郎，如果两天内能招到三名新部员就让文艺部暂时存续下去。被彩音问起执着于文艺部的原因，洸太郎想起了小时候和星奏一起在旧校舍的文艺部玩耍的愉快时光……笨拙的他只能硬着头皮劝诱身边的人，可也只招募到了星奏和彩音，幸好会长凛香网开一面：

然而对凛香处理社团不满的学生还有很多。比如被勒令废部的拳法部天天缠着她要求复部，原樱代学园文艺部部长如月奈津子也颇有微词。能否在黄金周新生欢迎祭上吸引更多新部员，成了御影丘文艺部能不能真正保留下来的关键。

要展览新生文艺部必须在欢迎祭上拿出自己的作品，为了取材，同时也为了带久别小镇的星奏熟悉生活环境，周末洸太郎和星奏在镇上四处游览。触景生情的洸太郎回想起当年和星奏的相遇相知——那时的他是小说获奖并被出版发行的天才少年，星奏是沉浸在属于自己的音乐世界里无法融入班级的怪胎少女。某次洸太郎帮助了星奏，结果被班上的男生起哄，害羞的他为此不再接近星奏。后来男生恶作剧抢走了星奏的 MyPod，实在看不下去的洸太郎再次出手相救，以此为契机两人正式成为了好友，度过了一段非常美好的时光。

洸太郎将小说给朋友们看过后，电影研究会抛来了橄榄枝，希望能和文艺部合作，以洸太郎的小说作为脚本拍电影。而星奏自告奋勇编写 BGM 的同时，还阴差阳错地演起了女主角。在电研会长建议下，洸太郎克服心理阴影，鼓足勇气为故事撰写了告白情节，补充了一个唯美的结局。另一方面，奈津子跑来对洸太郎下了战书：在欢迎祭上招到新生更多的一方才能使用这间文艺部部室。

欢迎会上电影大获成功，新生却都跑去了电研。洸太郎这边无人问津，奈津子则招募到了三名新部员。好在奈津子一定程度上认可了文艺部的作为，没有咄咄逼人要走部室，部员们又松了一口气。

拳法部部员依然不甘心被废部，发起总会质疑凛香废除部分社团的行为，要求重新选举学生会长，奈津子则是他们拥护的候选人。奈津子主张拆除旧校舍并重新分配部室，并拿出学校旧校舍不符合国家新抗震标准的调查。拆除旧校舍势必殃及花坛，而这有 30 年历史的花坛是由结衣三年前去世的母亲所建的，对于她来说花坛承载着关于母亲重要的回忆。为了保

护历史悠久、充满回忆的旧校舍，为了对结衣有特殊意义的花坛，洸太郎和朋友们义无反顾地支持凛香，凛香也和他们约定好一定要在选举中胜出。她一改平时高高在上的态度，为了博得支持率走起亲民路线。结成统一战线的过程中洸太郎和凛香成了朋友，为鼓舞凛香他送给凛香一枚可爱的发饰，还为她写了竞选讲演稿。可惜最后凛香还是在奈津子极具感染力的演说面前败下阵来，最终还是奈津子当选为新会长。

四条凛香线
回忆与新生的华尔兹

想要安慰凛香的洸太郎拜访了凛香的家，凛香却对落选表现得毫不在意。不甘毫无作为就离去的洸太郎在归途中确定了自己的心意，又骗出凛香向她告白，凛香这才释放出了内心的感情——小学时没能遵守约定和朋友考上一所中学的事令她懊悔至今，她最害怕的就是遵守不了约定。因此她一直孑然一身，不和任何人走得太近。洸太郎说出自己已经离不开她的时候，凛香发现这位一直默默支持自己的少年也成了对自己来说不可或缺的存在，两人就这样成了情侣。

不再是会长、也没有了心理负担的凛香，过上了热恋中少女普通而幸福的生活。虽然旧校舍的拆除已经是势在必行，但她想到可以在拆除前举办一个旧校舍照片展，把所有在旧校舍留有回忆的人都请来，让无奈的告别变成迎接重生的祭典。奈津子没有多加阻拦，仅要求两人参加大扫除以及洸太郎写一篇新作给她看。

照片展的准备工作顺利地进行着，出乎洸太郎意料的是，凛香将进行会前致辞的任务交给了自己。可展会当天问题频出，用来搭篝火台的木材受了潮，凛香又不见了踪影。原来某次救助弃犬时，她不小心弄掉了洸太郎送她的头饰。在这个特别的日子，因为洸太郎希望她带上带有纪念意义的头饰，她才从早找到晚。洸太郎也惭愧地坦白其实发饰在他手里，只是不能确定是否是凛香掉的才试探起她来。化解了误会的两人回到学校，洸太郎亲手为凛香戴上了头饰。

满是回忆的旧校舍里，朦胧篝火的光芒中凛香牵着洸太郎跳起了华尔兹。确实洸太郎没有太多出众之处，不过对于凛香来说，他是给予了她新生、让她的生活充实起来的重要存在。转眼间一年过去，凛香毕业考入了大学，旧校舍重建后再次投入使用，新的文艺部室却完全保留了之前温馨的模样，而此时的洸太郎已经成长为可靠的前辈。回母校看到自己的男朋友成熟起来的凛香，露出了欣慰的笑容。

小鞠结衣线
绽于心头的花朵

按照新会长奈津子的计划，花坛还有一个月就要被拆除了。妹妹菜子受新闻启发，提示洸太郎可以在学校里发起联名反对拆除花坛的活动，洸太郎的朋友们也纷纷帮忙。开始效果并不理想，但在友人的支招和结衣的不懈努力

下。他们最终收集到整个学园 2/3 的学生签名，律子也同意向理事会提出取消拆除花坛的意愿。

作为对洸太郎的报答，结衣同洸太郎约会。一起四处游览过后，两人来到了海边。其实就是迟钝的洸太郎也隐隐察觉到，结衣似乎从很早之前就喜欢自己了，收集签名活动更是急速拉近了两人的距离。夕阳西下，涛声阵阵，理想的告白氛围中，结衣正要对心上人说出那句不知在心里重复过多少次的话语……却不慎摔成了落汤结衣……她被姐姐接回了家，告白也泡了汤。

听哥哥讲过事情来龙去脉的菜子骂洸太郎木头，告诉他这时候女孩子当然希望喜欢的人前去探望自己。来到结衣家，洸太郎正巧听到结衣说喜欢自己的梦话……结衣对洸太郎的好感，源于他曾经温柔帮助过因独自搬运园艺工具摔倒受伤的结衣；而在收集签名的过程中，结衣的努力、结衣的可爱都被洸太郎看在眼里记在心里，他也已经不能把结衣单纯地当作后辈看待了。洸太郎接受了结衣的心意，为结衣的幸福添上了重要的一笔。

令结衣引以为豪的母亲生前是知名童话绘本作家，其代表作『绽于心头的花朵』是一则温暖的故事：小女孩养的花即将枯萎，枯萎之前它竭尽全力对小女孩说“枯萎是花朵的宿命，但我还会再度盛开。只要心头有花朵绽放，我们就随时能相见。”这篇故事是结衣的宝物，也让洸太郎倍受感动。就像故事中花朵难免枯萎，现实也不能尽如人意：即使募集到了大量学生的签名，学校理事会还是决定要拆除花坛。母亲死后，将花坛视作心灵寄托才恢复了精神的结衣，如今要面对和母亲残忍的第二次告别。不幸中的万幸是此刻结衣并非孤身一人，有洸太郎分享她的悲伤，接纳她的眼泪。

数日后，两人在翻看结衣母亲的旧照片时发现，当年她建造花坛时曾在地下埋了一个时间胶囊。两人赶在工人们对花坛进行再施工之前找到了它。跨越 30 年的岁月，跨越生死的屏障，这是在时间胶囊维系下，母女二人的重逢。结衣的母亲华子明白有人再看到这个胶囊就意味着花坛无法保持原样，于是对可能看到它的栽培部部员和未来的女儿写下了对读过那个绘本的人再熟悉不过的话语——花坛被拆除在所难免，正如枯萎是花朵的宿命，可它们一定会再度盛开，并永远在栽培者的心中盛开。经历过此事后，对结衣爱怜之情满溢而出的洸太郎也突破了瓶颈，写出一则以结衣的故事为原型的短篇小说。

花落花开，终于到了结衣也成为高三生的季节。结衣和朋友们组建了正式的栽培部，重新建设了花坛并精心照料。不过纵使世事无常，结衣和洸太郎相信，他们彼此间的爱意将永不枯萎。

线
glorious days, gLriOus VoicEs

和洸太郎一直期待自己对星奏的告白却不了了之一样，中学毕业时彩音写给洸太郎的情书也迟迟没有得到回应。中学时代的彩音曾经是班长，对什么事情都不上心的洸太郎让她毫无好感。合唱比赛排练时全班都在应付，彩音本着认真负责的态度斥责同学反被嘲讽，一气之下跑出了教室。回家路上洸太郎偶遇正在独自哭泣的彩音，不禁反思起自己，在菜子的提示下，他知道了自己该做什么。转天洸太郎早早来到学校在黑板上写下了支持彩音的话语，又在合唱排练中放声歌唱，甚至因此耗尽气力而晕倒，在他的带动下班上同学也认真唱起来……从此彩音的视线总是追逐着那个平时有气无力关键时刻却很可靠的男孩子，还跟他约定两人要一起考入樱代学园专门科。

为了弄懂星奏为什么不答复自己，洸太郎试图找到当时写给星奏小说的草稿，却意外发现了两年前彩音写给自己的情书……刚开学时彩音对洸太郎的态度恶劣之谜迎刃而解，可忽略了两年的心意，事到如今自己还能怎么回答，还该不该回答？一番烦恼过后，洸太郎还是决定写信分别叫出彩音和星奏，当面问清一切。可紧张的洸太郎把给两人的信搞混了，就这样阴差阳错的，三人都了解了彼此的经历和心意。被问及当年情书的事情，彩音害羞地跑掉了；当星奏想答复洸太郎当年的告白时，他竟和彩音一样选择了逃跑……

然而洸太郎果然还是想知道彩音现在的心意，欲言又止、纠结不已的彩音在洸太郎的追问下，最终还是坦白了自己依然喜欢他，现在甚至比中学时更加喜欢他。想要回应彩音的洸太郎为了理清自己的想法进行了很多尝试，过程中他发现自己其实一直也喜欢着彩音。察觉

到洸太郎心意转变的星奏将当年他写给自己的情书还了回去，洸太郎也终于下定决心。想起了中学时的事，他在黑板上写下了对彩音的告白，幸好在洸太郎因为害羞擦掉之前彩音看到了这一幕。彩音的单相思终得回报，两人顺理成章地结为恋人。

同为缺乏恋爱经验的人，又突然从朋友变成情侣，洸太郎和彩音相处起来难免有些尴尬；不过那些可爱的尴尬，也在两人理解对方的努力中变成了美好的记忆。受友人所托，彩音捡起了放置许久的设计裁剪技术，制作出一件 cospaly 服装。离开专门科以来久违的充实感让彩音跃跃欲试，报名参加了知名学生乐队 GloriousDays 面向学生公开招募演出服的活动。但是，专门科时代的同学浦河一行人却向彩音指出网上对她制作的 cosplay 服评价之差。因为有挚爱洸太郎陪伴，彩音才找回自信成功提交了设计，并拿下第一名，可其他几位当选人正是浦河一行，而她们心怀不满拒不与彩音合作制作演出服……听不下去浦河对彩音的非难，洸太郎一反平常的温和，勇敢地站出来指责浦河；没想到被洸太郎这一刺激，浦河反倒来帮忙了——其实她心里也是认同彩音并把她当作好对手的，只是彩音为了追男人转到普通科这件事让她愤愤不平。

随着夏日脚步的临近，学生们骚动起来，樱代学园的大型活动 Summer Festival 在三校

合并后仍被保留下来，GloriousDays也会来参演。不巧当天GloriousDays成员们集体身体不适，想起中学时洸太郎在合唱中牵头放声歌唱，彩音自告奋勇地代替乐队成员演唱，恰巧有乐队经验还是GloriousDays fans的浦河一行则接下了伴奏任务。舞台下洸太郎热情地应援彩音，舞台上彩音用热切的歌声回应洸太郎。平凡的生活中，平凡的恋爱里，从相识到相爱经历了诸多误会和考验的两人，此刻正闪烁着耀眼的光芒，今后如是。

姬野星奏线
空想中的La Dame aux camélias

童年的洸太郎和星奏曾经约好要一起在夜里看海。从家里悄悄溜出去，骑车来到海边，对还是小学生的他们来说俨然是一场大冒险。可是第一次两人被巡警发现送回了家，第二次自行车被没收路上又下起了雨。虽然星奏仿佛心有灵犀一般在海边等着洸太郎，但洸太郎到达时已是黎明。后来星奏转学离开，两人夜里看海的约定终是没能达成。

某日洸太郎从老师处听闻星奏似乎又要转学，这个消息犹如晴天霹雳。自己的心意还没有传达，星奏的想法也没有探明，洸太郎唯一能确定的就是这么多年过去，自己依然喜欢着那位青梅竹马。找遍街上各处都找不到星奏的洸太郎恍惚间想到了海边，见到了搭车前往机场的星奏。他一边拼尽全力追上载着星奏的车一边大声告白，耗尽力气的时候，中途下车的星奏出现在他面前。几天后星奏答复了洸太郎——她也一直喜欢着他。

小时候的星奏，只对自己听到，或者说只有自己能听到的那些声音感兴趣，是洸太郎叩开了她孤独世界的门扉，带她知晓了初恋的甜美。如今星奏终于给了洸太郎答复，两人就像要释放出积压多年的思念与爱意一般，享受着羡煞旁人的甜蜜时光。热恋让洸太郎突破了写作瓶颈，也让他忽略了星奏明明看过自己情书却不回复，以及反反复复转学这些蹊跷之处。然而建立在诸多不确定之上的幸福终究要崩塌，Summer Festival上来参演的GloriousDays认出了星奏——她是GD的御用作曲。小学时，作品被演艺圈人士选中的星奏为了和乐队合作转学离开，但是创作源泉——用她的话来说就是“星之音”——渐渐枯竭，她和洸太郎一样遇上了瓶颈。为了找回灵感，她回到了充满回忆的御影丘镇，回到了心心念念多年的初恋对象身边……身份暴露后星奏再也没有出现在学校，再之后从老师口中传来星奏转学的消息，不过其实洸太郎冥冥之中已经预料到了这种展开。他的选择就是默默支持星奏的选择，并且再次提笔，用小说将心意传达给此刻已远在天涯的她。

洸太郎的第二部小说并没能引起多大反响，虽不至于无人问津，却完全不能企及第一部出版时的辉煌。他顿悟到自己不是一个有写作才能的人，他所追逐的那个她却变装悄悄来参加他的签售会……

放弃了小说家的梦想，大学毕业后洸太郎回到了母校成为一名教师。某个晚上，洸太郎遇到了再次回到小镇的星奏。星奏暧昧的态度令他愤怒，自己是不是又被利用了的怀疑令他不安，但愤怒和不安终究敌不过思念已久的爱人重回身边的喜悦，他们再次度过了一段幸福无比的同居生活。两人共同的生日那天，洸太郎精心挑选了戒指并向星奏求婚，得到的却是星奏的道歉……转天星奏再次从洸太郎面前消失，只留下保证再也不会出现的纸条……和

友人通过电话后过他才得知GloriousDays早已解散，所属的事务所也背负了巨债……失魂落魄的洸太郎被学校辞退，丢了工作的他变得愈加颓废。可他还是割舍不了星奏，为了探明GloriousDays解散事件的始末和内幕，他转行成为记者。

长达三年的磨练后，能独当一面的洸太郎才被上司允许着手写这篇报道。在诸多友人的帮助和原乐队成员的爆料下，他的报道成功轰动一时：乐队的几个女孩只是大人们熏心利欲的牺牲品，才能被榨取殆尽后就惨遭抛弃，巨大的心理落差和事务所高筑的债台面前她们曾连神志正常都难以保证，还是星奏出来揽下了全部债务。但这篇报道也只是轰动了一时，热度过后被惹怒了的“大人物”就勒令报社辞退洸太郎。洸太郎没有再次消沉，取材和撰写的过程中，他觉得自己离那个不知此刻身在何方的女孩更近了……当年星奏没能回复洸太郎的情书是因为乐队成员向她灌输了恋爱和作曲不能并存的概念，星奏的两次归来虽然可以说是利用了自己找灵感，但她的离开也都有苦衷。他还打探到这些年星奏仍在作曲。也许只是为了还债，那些曲子毫无亮点，在债务全部偿还的同时她就销声匿迹了。

自两人最后一次见面后已经过了那么多年，现在的星奏是怎样的人，过着怎样的生活，是依然保持着当年的模样，还是燃尽自己后就颓然度日，亦或归于平凡结婚生子，洸太郎全都不知道——即使如此他还是要再次提笔，为她写作，只为她一个人而写，只为自己心目中的那个她而写，得不到世间好评也无妨，写作对象只是自己空想中的她也无妨，他誓要将心意写进书本传达给自己的初恋对象，并深信她再次会回到自己身边……

各线评价

Separately evaluation

四条 凛香

CV：日傘世玲（清水爱）

四条凛香，人如其名，凛然帅气，干练可靠，是个令人仰慕的大姐姐。可是被洸太郎问及为什么要做学生会长时，她回答只是自己太闲了。从小就习惯于出色完成任何事，缺乏目标的她是空虚的。学生会长＋大姐姐的组合可以说是Galgame中常驻的角色类型之一，但凛香这样中途落选的情况还是挺有新鲜感的。还好有洸

太郎和他愉快的朋友们相伴，凛香才找回了属于普通女孩的多彩青春。高高在上的女生被攻略后变成软妹的桥段虽已是司空见惯，、但对于想要在 Galgame 中模拟恋爱生活的玩家来说，这条线的甜度还是非常厚道的，没有大的起伏，闪光弹却是一发接一发，的确不辱宣传时打出的"让人害羞到不好意思看"标语。听说很多男生的初恋都献给了邻家大姐姐，此路线的目标人群也许正是这些人吧（笑）。

不过作为新人剧本家负责的路线，其中也存在着不少问题。比如洸太郎文学少年的设定几乎没用上，最文艺的一句告白就只是"凛香的眼睛真漂亮"；中盘凛香莫名其妙地同奈津子打了一场棒球比赛，虽然打着"现任会长和会长候选人对决"的旗号，但不温不火的描写与剧情完全脱节，难道这段其实是剧本家向麻枝准投诚的信号？

洸太郎还被奈津子要求写了一篇小说，剧本对写小说的过程和小说内容却都是一语带过，这篇小说的存在意义也是个谜，好像只是奈津子在滥用学生会长职权一般；至于以为自己睡迷糊了就在水族馆里明目张胆地和女友来一发这种事，那真是并没有什么诗情画意……最后的旧校舍照片展本应是压轴的重要事件，剧本也严重缺乏对准备过程和展会盛况的描写，两个人约约会嘿嘿嘿几次就水到渠成了，甚至连能体现洸太郎成长的会前致辞都只字未提。想当年『初雪樱』东云希那段毕业致辞也是为玩家所津津乐道的经典，虽然执笔此路线的不是新岛夕，但新人好歹也该学学前辈的成功经验吧？这条线只能说不过不失，想法有新颖之处但理想和现实还差得远，算是废萌游戏的水平。

新堂彩音

CV：遥そら（仙台エリ）

彩音线既没有大的波折，剧本也比较老套，诸如从朋友变成情侣的尴尬、约会被朋友们围观等等恋爱喜剧约定俗成的桥段比比皆是。但它却是对初恋青涩感描写得最令人动心的一条线，而且单凭彩音的个人魅力就足以撑起整个故事。平时的率直和恋爱中的忸怩间反差萌的杀伤力自不必说——两人确定关系后初次约会太开心而不小心早到了三十分钟；只是和洸太郎说话就会高兴到不小心笑出来；被推销员一忽悠就买了和洸太郎成对的新手机；不好意思去爱情旅馆还小心翼翼地和洸太郎制定"变装作战计划"；对着弟弟没完没了地讲洸太郎的事……这些细节实在是为彩音添色甚多，也为剧本增加了生活感。由于彩音的形象塑造得太过立体（并不是说身材），对主角的一往情深又令人感动不已，走完彩音线后要在其他路线里假装不知道她的心意不断拒绝她的话，会产生格外强烈的罪恶感就是了……

恋 x 的一大优点就在于 CG 与剧情的结合度相当高，这个优点在本线尤其突出，甜蜜浪漫的气氛通过画面得到了最大限度的展现。此外本线的描写在整个游戏中也算比较优美的，遗憾的是，洸太郎的文学少年属性依然没有上线，甚至连凛香线里那样象征性的写作过程都没了，真亏洸太郎好意思跟彩音说"我写了新

作一定第一个给你看”……另外故事终盘的矛盾太过密集不说还十分都合，作为邻家女孩类型主打亲切感的彩音，设计水准突然就跻身全国前列，唱歌技能突然就点到满，浦河等人玩乐队还刚好是 GloriousDays FANS 的设定更是一个大写加粗斜体再加感叹号的突然，说你们为抢风头给 GloriousDays 成员下了药可能还合理点……好在插入歌 GloriousDays 炒热气氛的效果不错，不是很挑剔的玩家也就在感动中对这些问题一笑而过了。

小鞠 结衣

CV：遠野そよぎ（岡島妙）

纯粹的性格，率真的感情，笨拙的举动，坚强的心灵——结衣真的就像一朵小花，努力地绽放，努力为喜欢的人展现出自己的美，让人禁不住燃起保护欲。其路线始终围绕拆除花坛的问题，以及亡母的绘本『绽于心头的花朵』展开。故事简单，节奏倒也匀称，不存在太令人匪夷所思的超展开和本应重点描写却惨遭一笔带过的场景。终盘情节固然有些无奈，但大多时候现实正是如此无奈，好在结局就像绘本中写的那样，留下了满满希望。更重要的是此刻结衣已经不是弱小无力的孤身一人，不管发生什么，心爱的人都会和她一起面对。恋爱的美好之处大抵如此。

值得称赞的是，这条线总算出现了点和文学相关的东西，虽说引用一下三岛由纪夫、川端康成以及他们的代表作这种人尽皆知的东西称不上多有文艺气息，但和另两条与文学创作完全脱节的路线相比怎么也算是……呃，大一点的鸡立鸡群？另外结衣母亲是作家的设定一方面承担着阐述本线的主题的重任，这位同行的前辈也让男主不能像在其他线里一样，谈起恋爱就把写小说完全忘在脑后——岳母即使仙逝了也是很严格的呢（笑）。当然，令人害羞到

不好意思看的情侣闪光弹在本线里也是随处可见，不，随处可瞎。和比起其他几位角色更幼小娇柔楚楚可怜的结衣谈恋爱，也比其他线更让人心跳加速，毕竟和幼女唧唧我我要时刻注意周围有没有人报警（下略）。这里不得不说一句游戏纯属虚构，请勿在现实中模仿……

有情人终成眷属，幼女控终进警署。

姫野 星奏

CV：阿部朔（安玖深音）

凛香、结衣、彩音三位角色纯粹得像只保留了人性中真善美一面，虽然剧本中并未用太多强调萌属性的夸张言行去描写她们，可太过美好的东西还是会让人感觉不真实。如果只是想消解一下现实生活中的疲惫，和游戏中的可爱少女来一场透着微苦但总体来说还是酸酸甜甜的恋爱体验，止步于这三条线就足矣。不过对于追求戏剧性或者“新岛夕风格”的人来说，以上三条线难免显得过于单薄，星奏线所呈现的就是一种滋味完全不同的初恋故事。

首先，星奏的性格就是一言难尽的复杂生活中的她待人宽厚又时常发呆，还有着不擅

长拒绝他人这样老好人的一面。可就是这么一个看似天然的角色，却一而再再而三地背叛了她深爱也深爱着她的男主。哪怕是以普通人的视角来看，星奏惨遭唾弃都很正常，更别说那些见惯了“以男主为中心，以奉献男主为生活目的”类型角色（彩音就是其中的突出典型）的 GALgame 玩家们。然而，剧本对星奏的心理活动着墨极少，其行为又充满矛盾，让人实在摸不清她的想法——明明是个能以柔弱之躯扛起巨债的有情有义之人，怎么偏偏就认准了坑男主？

我们也只能根据剧本中的细枝末节来进行推测：姬野星奏是一个孤独、固执、责任感强、极不自信也很难相信他人的人，更是一个笨拙的人。星奏有过人的音乐才能，代价却是无法很好地用语言表达自己，星奏本人也多次提到自己不善言辞，很羡慕洸太郎这样文笔好的人。不擅长与人交流加之父亲工作造成的频繁转校，让星奏也只能沉浸在自己音乐的世界里。这样孤僻的孩子除非内心极其强大，否则难免自卑，而且极其渴望被认同。星奏并不强大，作曲的特长被认同对她来说更像是抓住了救命稻草，这成为了她数次在音乐和洸太郎之间选择音乐的重要原因。

后来洸太郎走进了她的世界，让她知晓了友情和爱情的美好。但洸太郎并不是她的太阳，只能说是射进她黑暗世界的一缕星光。星光固然美丽，足以助她写出灵动的乐曲，却不足以照亮她，她的心底还是残留着孤独和自卑，以及对洸太郎的不信任。成年的洸太郎问过星奏，童年两人约定夜里看海那次她在海边等了一晚，是不是相信他一定会去，星奏很诚实地否定了

“我不相信……但心底的某处，我希望你会来。”因此，当乐队成员不允许她回复洸太郎的情书，要她专心作曲时，她没有过多反抗——一方面她不能失去作曲这个她唯一过人的地方，另一方面她责任感强，还有一方面就是对她来说洸太郎也并非多么可靠。可是对她的音乐来说，和洸太郎一起度过的时间就是“星之音”，是不可或缺的灵感之源。在灵感枯竭后，她只能重归故里，再次从洸太郎身上榨取灵感。无需洗白，连星奏自己也承认这就是利用。可是不能作曲的话星奏就失去了生活的最大意义，而且她肩上还背负着整个乐队、整个事务所的存亡，所以她还是要写，要写就必须利用洸太郎。

若为雄鹰，终必思舍巢远翔。音乐对星奏的重要性等同于存在价值，可她却只有依附着洸太郎才能写出优秀的曲子，“星之音”对她来说已经成了“国见洸太郎的诅咒”。和自知没有才能的洸太郎不同，星奏确实是一个独一无二的创作者，即使再喜欢洸太郎，身为创作者的高傲自尊恐怕也让她难以接受无法独立创作的事实。第二次利用洸太郎，是她实在走投无路，必须要借“星之音”来写出还债的曲子；第三次离开洸太郎，既是害怕拖累洸太郎，或者说是依然不信任洸太郎能跟她一起面对风雨，也是她再一次摆脱“星之音”诅咒的悲壮尝试。就结果而言她又一次失败了，再也没能写出好曲子，还上债务后就退出了业界。说是必然也好，说是报应也罢，在歧途上越走越远的星奏最终失去了创作能力，也无颜回去见洸太郎，伤痕累累痛失一切的她会不会真落得一个茶花女一样凄惨的下场？直到结局也没有再对她进行描写，说不定还算是新岛夕手下留情了……

话又说回来，人会说谎，但创作之魂不会。如果不是真心喜欢洸太郎，和洸太郎一切度过的时光不会成为星奏的“星之音”。况且洸太郎只跟星奏谈过自己出道作的大致内容，标题和作者名称星奏都不知道。星奏会去参加洸太郎反响平平的第二作的签售会，可能是不知读过多少次洸太郎情书才摸准了洸太郎的行文风格，从而推断出了洸太郎的作品。退一步说，参加签售会这种行为本身就是冒险，可她还是选择用这种笨拙的方式来表达爱。不过再换个角度想，洸太郎的文字已经占据星奏内心到如此地步，却仍没能说服她信赖自己，可见她内心的矛盾和扭曲一定是根深蒂固的。一篇情书一部小说挽不回的她，只怕再来几本也枉然。

国见 洸太郎

部分CV：原田友贵

抛开“男主角的分析，谁要看啦！”这种偏见，不知剧本家们有意还是无心，洸太郎这个角色其实被写得很有分析价值。乍一看他是三条线里FFF团的焚烧对象和星奏线里男默女泪的年度苦主，换个角度再看，在“不知道上辈子积了什么德才能交到这样的女友”的凛香、结衣、彩音线中，他的表现虽说不上恶劣，但还是跟星奏线里比起来热度差得实在太明显。尤其是凛香和结衣线只写了随笔一样的东西，倒追他最积极的彩音线里索性就什么都没写；而在“不知道上辈子缺了什么德才会认识这样的女人”的星奏线里，他不计前嫌地原谅星奏，不重花样地留住星奏，不计后果地追逐星奏——巨大的感情起伏和忘我的牺牲简直不像其他线里的那个他，也完美地印证了一句话——“得不到的总是最好的”。

前文中提到星奏无法完全信任他，问题自然不都出在星奏身上。终盘奈津子问洸太郎，如果现在的星奏已经不是他认识的星奏了，甚至已经另行组建家庭了，是否还要继续追逐下去。他非常坚定地表示了肯定。这么一看，他爱星奏确实爱得真挚。但已经步入社会、经历过诸多磨难的洸太郎不可能不知道，几乎失去了一切的星奏不可能还保持着自己印象中的模样。尾声中，决定继续写小说的洸太郎自己都说，“哪怕只是写给空想中的她也无妨”——这无疑只是一种自我满足，恐怕一直以来他对星奏的爱都有很大成份属于自我满足。写小说可以表达他的感情，可他从没为了解星奏的感受做出努力。年幼时期洸太郎确实无力挽留星奏，但后两次星奏离开前洸太郎都有明确的预感，也有调查她经历的能力，即使如此星奏不找他倾诉他还是不会主动去商谈，而且还将自己的放手当成是“支持星奏的选择”。看着星奏一步步顺着歧途坠入深渊，洸太郎却不知道如何拉住她，只有失去了她才想起用言语表达自己的心意——这是洸太郎的笨拙之处，也是两人悲剧的一大诱因。最终，多年不见的星奏已经不再是一个真实存在的人，只是他心里象征“初恋”的一个符号，执着于过去的她，对她的现状毫不了解又何谈追逐？如果一定要给故事强加一个星奏痛哭流涕改过自新再飘回洸太郎身边的HappyEnding并不难，但从实际角度讲洸太郎最终的努力不过是对着幻影自我安慰，初恋最痛的结局莫过于此（看看一直通过写黄油自慰的新岛夕就知道了）。

整体评价

Global assessment

去年和狗神煌合作过褒贬不一的『魔女こいにっき』（魔女恋爱日记）后，新岛夕携几位新人写手又在同一家会社（AMUSE CRAFT）的新品牌Us：track下创作了这部『恋×シンアイ彼女』（恋x亲爱的她）。负责制作BGM的依然是以治愈抒情系曲目见长的水月陵，原画则完全替下了新岛在SAGA PLANETS时期的老伙伴们。きみしま青之前主要为专注大小姐和伪娘的ensemble担当原画，不过与恋x几乎同期的剣聖機アルファライド也有此人参与，在11月ensemble的新作里亦没有缺席，称得上高质高产；倉澤もこ比较惨，之前只参与过一部『めぐる季節の約束と、つないだその手のぬくもりと』，虽然当时这部游戏凭着气氛不错的画面和Duca动听的主题歌吸引了一批玩家注意，遗憾的是最终因为各种原因被宣布中止开发；主要画师中知名度最高的当属しらたま，这位堪称新生代幼女专家的画师，靠着可爱度爆表的点兔（『ご注文はうさぎですか？』）同人画作而名声大噪，其CM上的点兔同人商品也是抢手货（不过笔下人物看起来普遍不超过10岁的しらたま其实已是画过数部Hgame的老手，想知道游戏名的同学请排队打卡）。几位画师以较为新颖的上色方式和偏幼女风格的萌系人设成功让人眼前一亮，清新可爱的画风是不少不那么在意剧本的玩家关注本作的主要原因。值得吐槽的是本作虽然有SD绘，但仅在OP里一闪而过，正篇里完全没有登场……难道用鞋拔脸SD图做广告宣传效果会更好吗－_－|||

CV又是本作的另外一大亮点，主役中那两位看似生面孔的，几乎是一开口就暴露了www老牌声优妹神安玖深音与新秀妹妹专业户秋野花的对戏令人兴奋（这次安玖深音配的虽然不是妹妹，游戏里她也说了一句“お兄ちゃん”哦），可惜好评率爆表的贤妹菜子并没有多少戏份。强气（？）大姐姐类型对素来多配年下妹系角色的清水爱来说很有挑战性，就结果而言很难说成功，她倒是较好地表现出了热恋中凛香娇媚的一面，但平常大姐姐状态的声音气势不足，没能很好体现出两种性格间的反差，想要拓宽戏路清水爱还需要再努力。遠野そよぎ配喜欢脑内小剧场的天然纪念品学妹很有一套，在她的演绎下结衣实在是可爱得让人想抱回家（警察叔叔你听我说~），拆除花坛的一幕

中她表现出的精湛演技更是给情节大幅增加了感染力。万金油型声优遥そら无论是声线还是演技都很有保证，这次为人率直对待感情却有些傲娇的彩音也经由她的声音而跃然屏上。

本作和新岛的四季系列一样是描写校园生活的作品，而且完全不存在魔幻要素，但也许是考虑到主角是个内向文学少年，本作的日常部分没有像四季系列那样走热闹搞笑路线，虽然其中也穿插着不少活跃气氛的搞笑台词和横跨三十多年的新老 neta，不过从整体来看说是平淡如水也不为过，对于没有耐心的玩家可能并不是那么吸引人；可若是与『魔女恋爱日记』那空虚乏味、叙述混乱，人物关系进展快到匪夷所思、部分情节还透着十年前韩剧味的日常相比，本作的平淡可以说得上一句“平平淡淡才是真”。抛开充满争议的星奏线，细腻的感情描写还是对得起宣传时主打的初恋牌的。

说到文学少年，同一时期、同样以文艺创作者们为主角的枕社大作『サクラノ詩』却从深度上拳打脚踢地力殴本作。不论新岛夕还是新生代写手们，肚子里的墨水比起隔壁掉书袋成瘾的杂学爱好者 SCA 自来说实在是差了太多，如果两部都有打的话能明显看出新岛阵营没什么干货，对文学的了解捉襟见肘，对文艺创作的理解也显得 naive，还需要提高自己的知识水平……恋 x 主线描写文学艺术创作者心路历程和悲喜离合的想法固然是好的，但本身写得就不是多么到位，和题材相近而水平不知高到哪里去的樱之诗撞车就更是一种不幸了…。

由于汉化推广和国内玩家猎奇心理更强等因素，“温暖人心的新岛夕”和他介绍欺诈的习惯在国内的知名度其实比日本更高，因此国内玩家游戏前八成都是做好了被暖的心理准备，即使如此打完之后破口大骂的人仍不在少数，就更别提那些根本没听过什么新岛夕只是听信厂商说这是个“酸酸甜甜初恋纯爱故事”的宣传、抱着轻松一刻的心态花真金白银买了游戏、结果本以为吃的是巧克力最后却被灌了一口○的玩家。“姬野星奏，多么过分的女人！”——游戏发售后在 AMUSE CRAFT CHANNEL 的 nico 直播中，大量玩家谴责虚假宣传行为，并针对星奏线和星奏这个角色发表强烈不满，要求补完剧情的，要求厂商交出新岛的，要求退钱的……隔着屏幕都能感觉到玩家熊熊怒火的弹幕，好不热闹，而这码事和人称“被音乐 NTR 的女主角姬野星奏”简直成了近期 Galgame 圈的一大乐子（？）。

尾语再来聊聊新岛夕吧。厂商固然必须为虚假宣传背锅，说到底恋 x 现在的恶评还是新岛夕闷声作大死惹的祸。此人因为恋爱失败受了刺激才开始执笔 Galgame 的事早已不是新闻，即使他不在访谈中自揭伤疤，从他剧本中一而再再而三地对情侣的莫名恶意也不难想象如此苦大仇深的他大概是受过什么情伤。新岛的优点在于文字平实易懂，笔下女主角也充满魅力，但也仅此而已。这么多年他坚持不懈地制造鸳鸯终被棒打的结局，却只会做表面文章，挖掘故事深度的能力上几乎看不到进步。要说介绍欺诈田中ロミオ和瀬户口廉也这号人应该首先被拎出来打，但真正好的故事总会被人们认同，至于描写缺失随处都合的恋 x 抛开话题性显然没有那么过硬的剧情。夏梦渚一次，初雪樱一次，魔女恋爱日记一次，恋 x 亲爱的她又是一次，新岛坑玩家的次数马上就要凑齐一个正字了，话题性和噱头的路线他还能走多远？我们拭目以待。▲

TouhouProject FanBook

羽 Plume

東方project換裝主題個人志

作者：KiTA（Pixiv id=1922517
微博@KiiiiTA）
GUEST:CR、Asuka
主催：Dante
規格：A4 24P（含封）
價格：單本30元
套裝50元
近期展會：武漢CA13寄售
成都CD16親參
悉尼SAMSH！親參
通販代理：貓耳神社
右手定則
二維鏡像
官方微博：@En-Sof

套装含

另：《羽Plume Vol.2》全力绘制中

presented by
En-Sof

MICA
Team
云母组
阵面网络科技公司
ARRAY NETWORK TECHNOLOGY CO.LTD
战术·策略·养成
LS'FRONTLIN
请下达指令！
★网页二维码
★微博二维码
Ready for order!
即将登陆上线！

とわ さよ の あけ ようよう に
悠久な夜明けの様に
New!
悠久な夜明けの様に
黎明未央
鶴一期同人本
32p/B5/漫画本
彩色封面/内页黑白
语言：中文

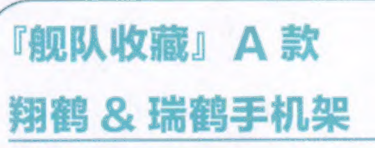
二次元狂热官方旗舰店

周边天天特价·新品来哒

『舰队收藏』A 款

翔鹤 & 瑞鹤手机架

价　格：~~28 元~~
狂热价：26.6 元



可置放 5.5 英寸大屏手机

『舰队收藏』B 款

北上 & 大井手机架

价　格：~~28 元~~
狂热价：26.6 元

可置放 5.5 英寸大屏手机

二次元狂热

河蟹子捏枕挂饰

价　格：~~15 元~~
狂热价：13.5 元

6 款主题公交卡套

【SOX/Fate stay night/舰娘 /lovelive！】

价　格：~~48 元~~ / 个
狂热价：38.4 元 / 个

『舰队收藏』

金属甲种勋章

（甲种勋章 + 勋章盒）

价　格：~~68 元~~
狂热价：64.6 元

『舰队收藏』

第六驱逐舰队同款制服略帽

价　格：~~35 元~~
狂热价：28 元

『lovelive！』学园偶像历

『舰队收藏』舰队航海历

价　格：~~20 元~~ / 个
狂热价：18 元 / 个

废材提督制造机

北方酱大小抱枕

价　格：~~129 元~~
狂热价：116.1 元

价　格：~~45 元~~
狂热价：40.5 元

『livelive!』

南小鸟大小抱枕

价　格：~~129 元~~
狂热价：116.1 元

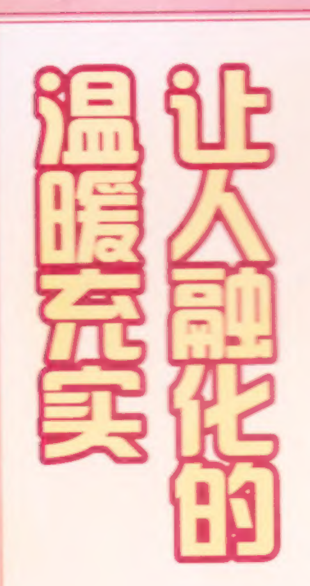
价　格：~~45 元~~
狂热价：40.5 元

扫我．戳我

用“手机淘宝”APP 扫一扫

* 本页的所有二维码均用手机淘宝 APP 扫码

二次元狂热
独家原创设计制造



再说我脸大
我就要抱鸟了
(・8・)

等埋大の南小鸟

把我跟烈风…
一起留下来…

等埋大の北方酱

优质短毛绒面材

毛巾般亲切的
软萌手感

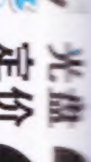
高度正适合
抱在怀里垫下巴

MICA
Team

二次元狂热 85

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jedi11ao@163.com

封底故事
『少女前线』



光盘
定价 25 非卖品